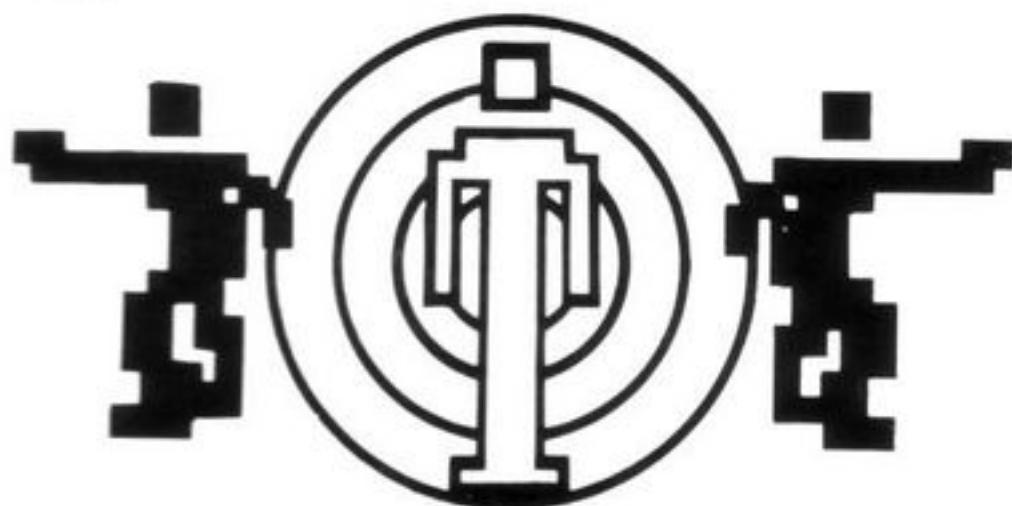
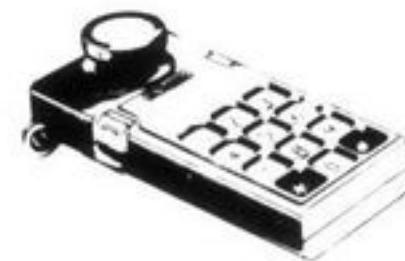


CBS
ELECTRONICS

FRENZY



CARTRIDGE INSTRUCTIONS
SPIELANLEITUNG IN DEUTSCH
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
SPELINSTRUKTIES
ISTRUZIONI PER LA CARTUCCIA

CBS
ELECTRONICS

Video Game Cartridge for CBS ColecoVision Video Game System
Video Spiel-Kassetten für CBS ColecoVision Video Game System
Cartouche de Jeux Video pour CBS ColecoVision Video Game System
Video Spelkassette voor CBS ColecoVision Video Game System
Cartuccia Video Giocco per CBS ColecoVision Video Game System

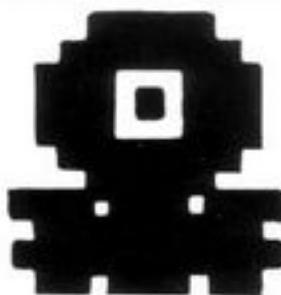
| | | |
|--------------------------------|-----------|----|
| English Instructions | Page | 3 |
| Spielanleitung in Deutsch | Blatt | 12 |
| Mode d'emploi en Français | Page | 21 |
| Nederlandse gebruiksaanwijzing | Bladzijde | 30 |
| Istruzioni in Italiano | Pagina | 39 |

CBS is a trademark of CBS Inc.
ColecoVision is a trademark of Coleco Industries, Inc.
© 1983 CBS Inc. Stern®, Frenzy™ © 1982 Stern Electronics Inc.

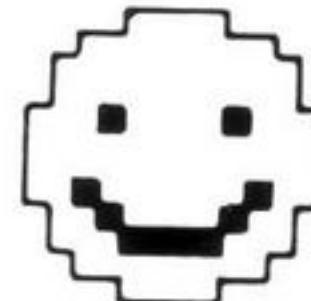
GAME DESCRIPTION



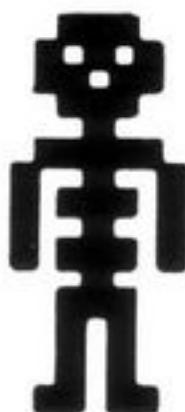
COMMANDO



ROBOT



EVIL OTTO



SKELETON

Don't be fooled by Evil Otto's™ smile. It's deceptive. He, the robots and the skeletons are out to get your Commando!

Trapped in a bizarre, alien high-tech structure and surrounded by robots, your Commando moves from cell to cell as you face a band of deadly mechanical monsters. Odd marching skeletons clunk toward you. Robotic tanks trundle into position. Face your enemy and fire, or be doomed by their fatal touch! Eliminate all automatons and proceed to the next assembly.

Stay alert! Your enemies now fire deadly blasts. Some cell walls ricochet the blasts – both yours and your enemy's – so watch where you fire! Worst of all is Evil Otto™, the bouncing menace who passes through walls and destroys any creature on contact. It's a bizarre battle for survival as Evil Otto™ bounces toward you! Will you make it?

GETTING READY TO PLAY

ALWAYS MAKE SURE THE CBS COLECOVISION® UNIT IS OFF BEFORE INSERTING OR REMOVING A CARTRIDGE.

One-Player Game

Use the Port 1 Controller

Two-Player Game (Alternating Players)

Player 1 uses the Port 1 Controller. Player 2 uses the Port 2 Controller. Players take turns. Player 1 begins, and each turn lasts until the player's Commando is eliminated.

Choose Your Challenge.

Press the Reset Button and the Title Screen appears on your TV. Wait for the Game Option screen to appear. It contains a list of eight game options.

Skill 1 (Game Options 1 and 5) is the easiest, suitable for play by beginners.

Skill 2 (Game Options 2 and 6) is harder. Your opponents are more dangerous.

Skill 3 (Game Options 3 and 7) plays much like a professional arcade machine.

Skill 4 (Game Options 4 and 8) poses the toughest challenge of all!

Select a game option by pressing the corresponding number button on your controller keypad.

USING YOUR CONTROLS

CBS
COLECOVISION®
HAND CONTROLLER

CONTROL STICK

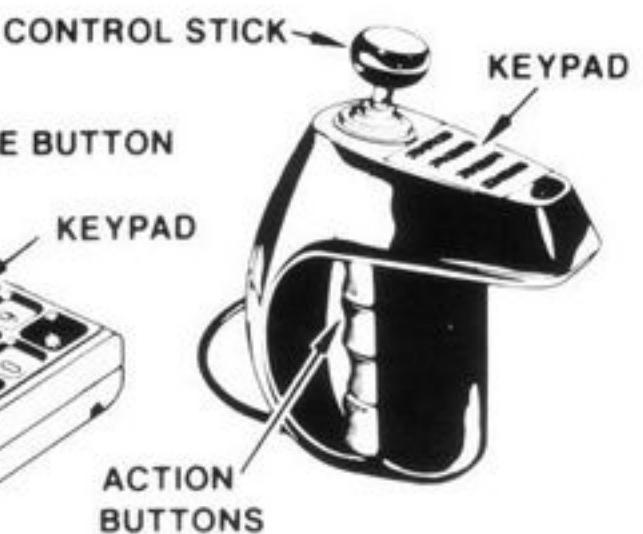
SIDE BUTTON

KEYPAD

SIDE BUTTON

ACTION
BUTTONS

SUPER ACTION™
CONTROLLER



- 1. Keypad:** Use Keypad Buttons to select number of players and skill level of game play.
- 2. Control Stick:** Press the Control Stick in any of eight directions to move your Commando and to aim your weapon.
- 3. Side Buttons (CBS ColecoVision® Controller):** Press either Side Button to make your Commando fire. The Commando stops moving to fire.
- 4. Action Buttons (Super Action™ Controller):** Press either the top (yellow) or second (orange) Action Button to make your Commando fire. The Commando stops moving to fire.

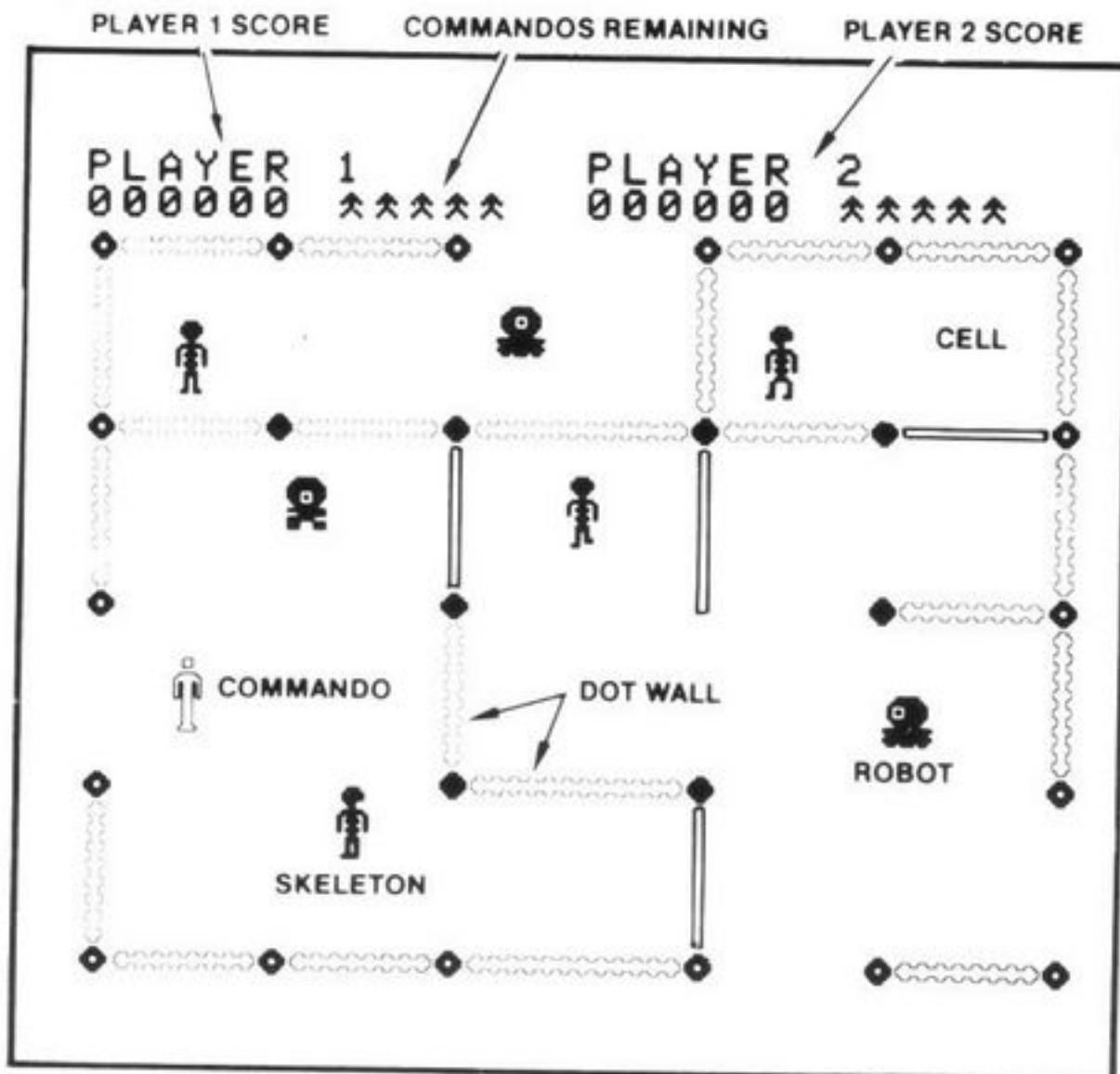
Firing Tip:

Position your Commando first. Then press and hold in a Side Button or Action Button. When you press the Control Stick toward your enemy, the Commando fires exactly on target!

HERE'S HOW TO PLAY

It's no Cell-ebration!

Here's what you're up against: a typical cell arrangement in a typical maze. No two mazes are exactly alike!

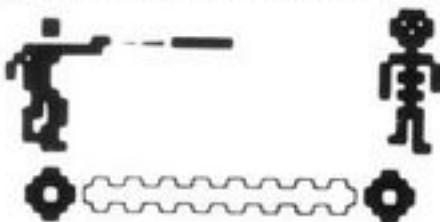


High-Tech Anxiety!

It doesn't matter how your Commando got here. What matters is that he must survive. First, there are those robots and skeletons to face. The minute they spot your Commando, they move in!

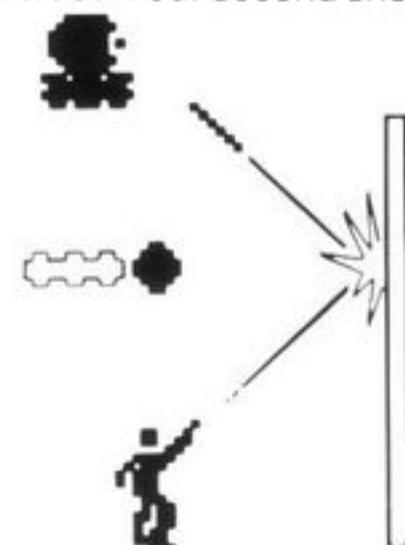
That fatal touch.

You're in luck! Your first opponents cannot fire at you. But watch out – don't let the mechanical and bony beasties get near your Commando. Their touch is deadly if you move into them. Keep your distance and take careful aim. But be careful – if you hit an enemy, its explosion is deadly to you, too!



An obstruction of justice.

Sometimes robots and skeletons move behind dot walls. No problem – just take aim and fire. Your first shot eliminates a dot. Your second shot eliminates your enemy!



Bounce back – bounce right.

Be careful of those solid or dotty white walls. They don't absorb fired shots – from you or your opponents. They reflect bullets, which can bounce right back at you! But wait – you can use this ricochet effect to advantage. To get an enemy around a corner, use the reflecting wall to ricochet your bullet right on target!

Trapped!

If you find yourself blocked on all sides by dot walls and reflecting walls, you can fire your way out. A minimum of three consecutive dots must be removed before you can pass through up or down. A minimum of five dots must be removed to pass through right or left. But caution – your opponents can knock out dots with their laser bullets too!

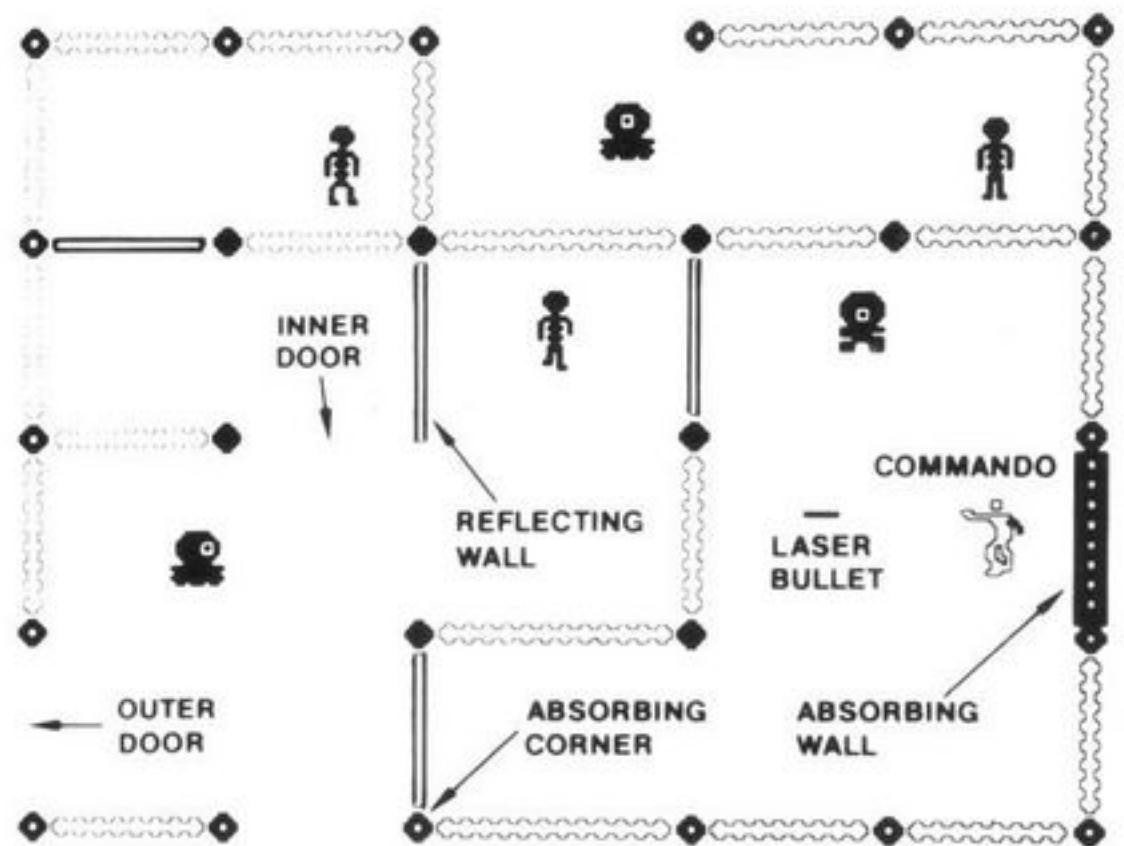
This Way to the Great Egress.

If you can't take the heat and want to get out of the kitchen, look for an exit door in one of the outer walls. Then step through. You can also eliminate the dots in any outer wall to create an exit – in any direction.

Another maze.

You're not safe yet. Once you enter another cell arrangement, you face a whole new band of enemies. Notice the door through which you entered the new maze. It's now riveted shut and cannot be blasted – it absorbs shots. Nor can it be re-entered – you're trapped! Once you leave a maze behind, you can never return to take care of unfinished business.

PLAYER 1 000360 PLAYER 2 000000



Our Feature Presentation.

Lucky you – some mazes contain a feature cell at their centre. These featured mazes appear between nonfeatured mazes. How many nonfeatured mazes you have to pass through to get to the next featured maze depends on the skill level you're playing.

Skill 1 = one nonfeatured maze

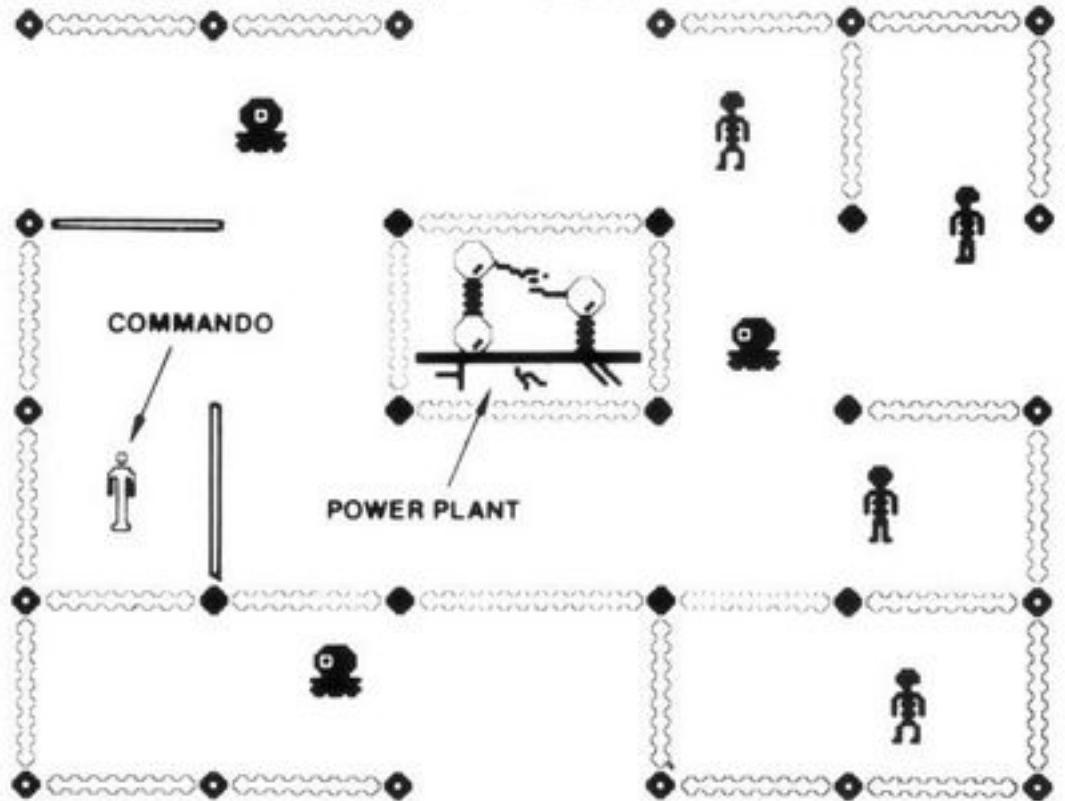
Skill 2 = two nonfeatured mazes

Skill 3 = three nonfeatured mazes

Skill 4 = four nonfeatured mazes

Feature cells to watch for: Big Otto™, Power Plant, Computer and Robot Factory.

PLAYER 1 003600 PLAYER 2 000000



Freezing the Feature.

You can earn extra points by disabling and freezing the feature at the centre of the maze. First eliminate a dot or two blocking the path of your bullet. If your next shot hits the feature, you disable its operation and earn extra points!

Stay alert. Some features offer a surprise when disabled by your bullets. Be on the watch – forewarned is forearmed.

Otto™-matic Danger!

Evil Otto™, the smiling, bouncing face, can enter the maze when you least expect him. He bounces toward your Commando, and nothing can stop him – not even walls or other aliens! Aim carefully and fire laser bullets. It takes three shots to crush Otto's™ smile and eliminate him. (In Skill 4 games, it takes four shots.) But surprise! Another Evil Otto™ takes his place and pursues you even faster! Better find a way out of the maze quickly.



No Exit.

There is no real exit from this alien trap. There is only an endless chain of mazes, an endless barrage of opponents, and an endless battle for survival. Final defeat comes only when you have lost all your Commandos.

Special Pause Feature.



Press * during the game to pause. The screen blanks and music plays. Press * again to resume your game exactly as you left it.

NOTE: In a two-player game, only the active player can pause, then resume the game.

Starting Over.

The game ends when all your Commandos have been eliminated. Press * after the game ends to replay your game option. Press # to return to the Game Option screen and choose another challenge.

Reset.

The Reset Button on the console stops the game and returns you to the Title Screen. It can be used to start a new game at any time or in the event of game malfunction.

SCORING

| ACTION | POINTS |
|----------------------------------|--------|
| Any Dot Eliminated | 1 |
| Robot Eliminated | 50 |
| Skeleton Eliminated | 50 |
| Bullet Contacts Evil Otto™ | 20* |
| Power Plant Disabled | 100 |
| Computer Disabled | 100 |
| Robot Factory Disabled | 100 |

* except for first bullet in a Skill 4 game

Bonus Points

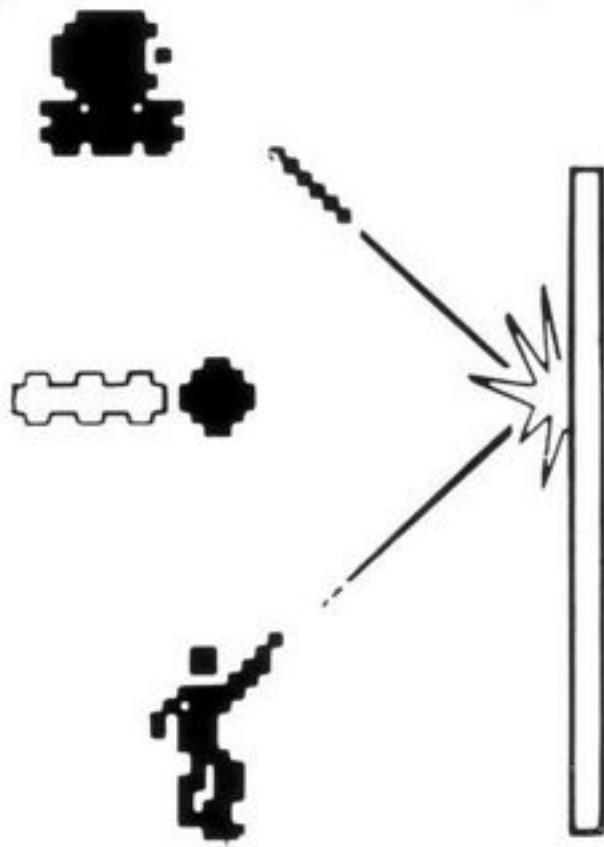
When each scene first appears, it contains a number of robots. If you eliminate the *same* number of robots during the course of the scene (whether or not more robots enter), you earn 10 times that number in Bonus Points. Example: Nine robots appear at the start of a scene, then three are added. If you eliminate any nine robots, you earn 90 Bonus Points.

Bonus Commandos

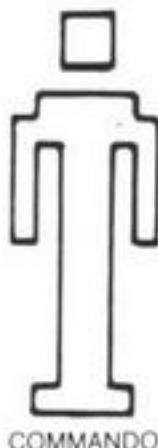
You receive five Commandos in Skill 1 games, and three Commandos in games played at all other skill levels. You earn a bonus Commando when your score reaches 1000, and an additional Commando for every 2000 points earned thereafter.

THE FUN OF DISCOVERY

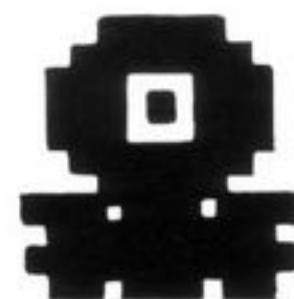
This instruction guide provides the basic information you'll need to start playing FRENZY™, but it is only the beginning! You'll find that this cartridge contains special features that make FRENZY™ exciting every time you play. Experiment with different techniques – and enjoy the game!



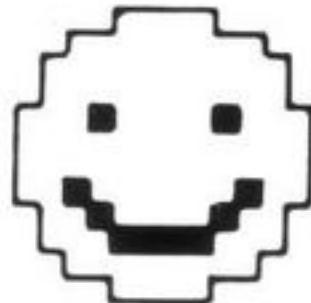
SPIELBESCHREIBUNG



COMMANDO



ROBOTER



EVIL OTTO

Laß' Dich nicht von Evil Ottos™ Lächeln täuschen. Er, die Roboter und die Skelette sind unbarmherzig hinter Deinem Commando her.

Eingeschlossen in einer hochtechnischen Umgebung und eingekreist von Robotern läuft Dein Commando von Raum zu Raum und ist ständig von einer Bande tödlicher Monster umgeben. Skelette marschieren auf Dich zu und Robot-Panzer gehen in Schußposition. Jede Berührung mit dem Feind endet tödlich für Dich. Gehe auf sie zu und feuere, was das Zeug hält. Vernichte alle, bevor Du in ein neues Feld gehst.

Bleib' auf der Hut! Jetzt feuern Deine Feinde auch zurück. In einigen Räumen werden Geschosse von den Wänden reflektiert. Paß' gut auf, wenn Du schießt – aber auch auf die Schüsse der Feinde! Der schlimmste von allen ist Evil Otto™. Das hüpfende Wesen, das durch alle Wände gehen kann, vernichtet alle Wesen mit seiner Berührung. Es ist ein bizarerer Überlebenskampf, wenn Evil Otto™ ins Spiel kommt.

VORBEREITUNG ZUM SPIEL

ACHE STETS DARAUF, DASS DIE CONSOLE AUSGESCHALTET IST – AUF "OFF" BEIM EIN/AUS-SCHALTER –, BEVOR DU EINE CASSETTE AUSWECHSELST!

Ein Spieler

Benutze die Bedienungseinheit aus Fach 1.

Zwei Spieler (spielen abwechselnd)

Spieler 1 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 1. Spieler 2 benutzt die Bedienungseinheit aus Fach 2. Die Spieler spielen abwechselnd. Spieler 1 fängt an und ist so lange an der Reihe, bis sein Commando vernichtet wurde.

Wähle Deine Herausforderung

Drücke den "Reset"-Schalter und der Titel erscheint auf Deinem Bildschirm. Warte, bis die Tabelle erscheint. Sie enthält eine Liste von acht Schwierigkeitsgraden:

Skill 1 (Version 1 und 5)

ist die leichteste Version, für Anfänger.

Skill 2 (Version 2 und 6)

ist schwieriger. Deine Feinde sind gefährlicher.

Skill 3 (Version 3 und 7)

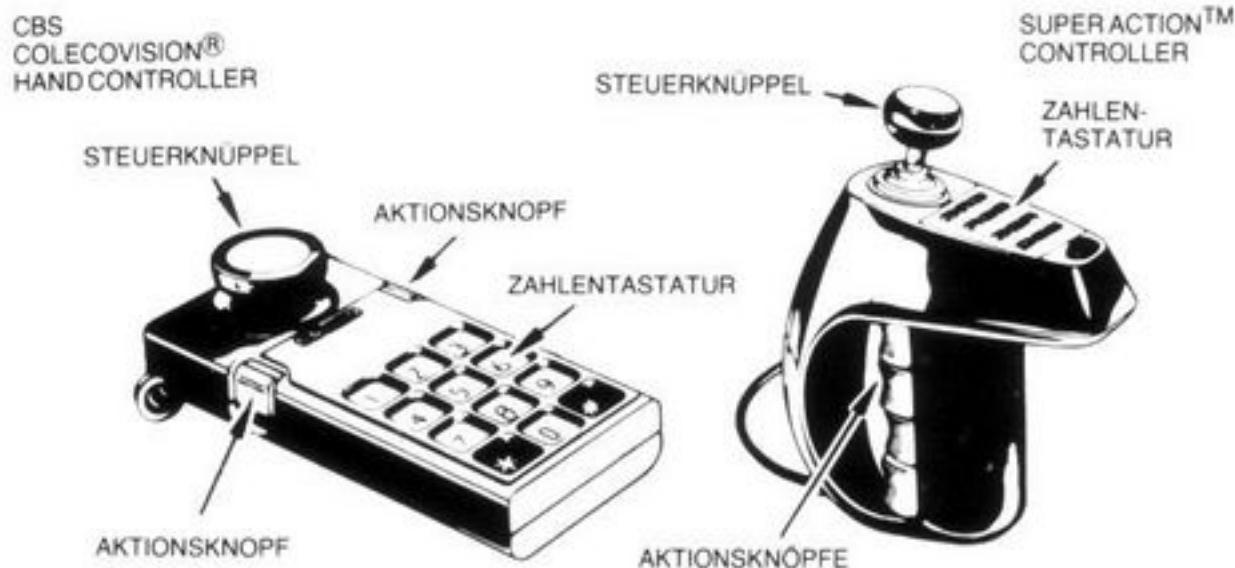
ist fast wie in der Arcade.

Skill 4 (Version 4 und 8)

hat die größte Herausforderung.

Durch Drücken des entsprechenden Knopfes auf der Zahlentastatur kannst Du einen Schwierigkeitsgrad wählen.

SPIELANLEITUNG



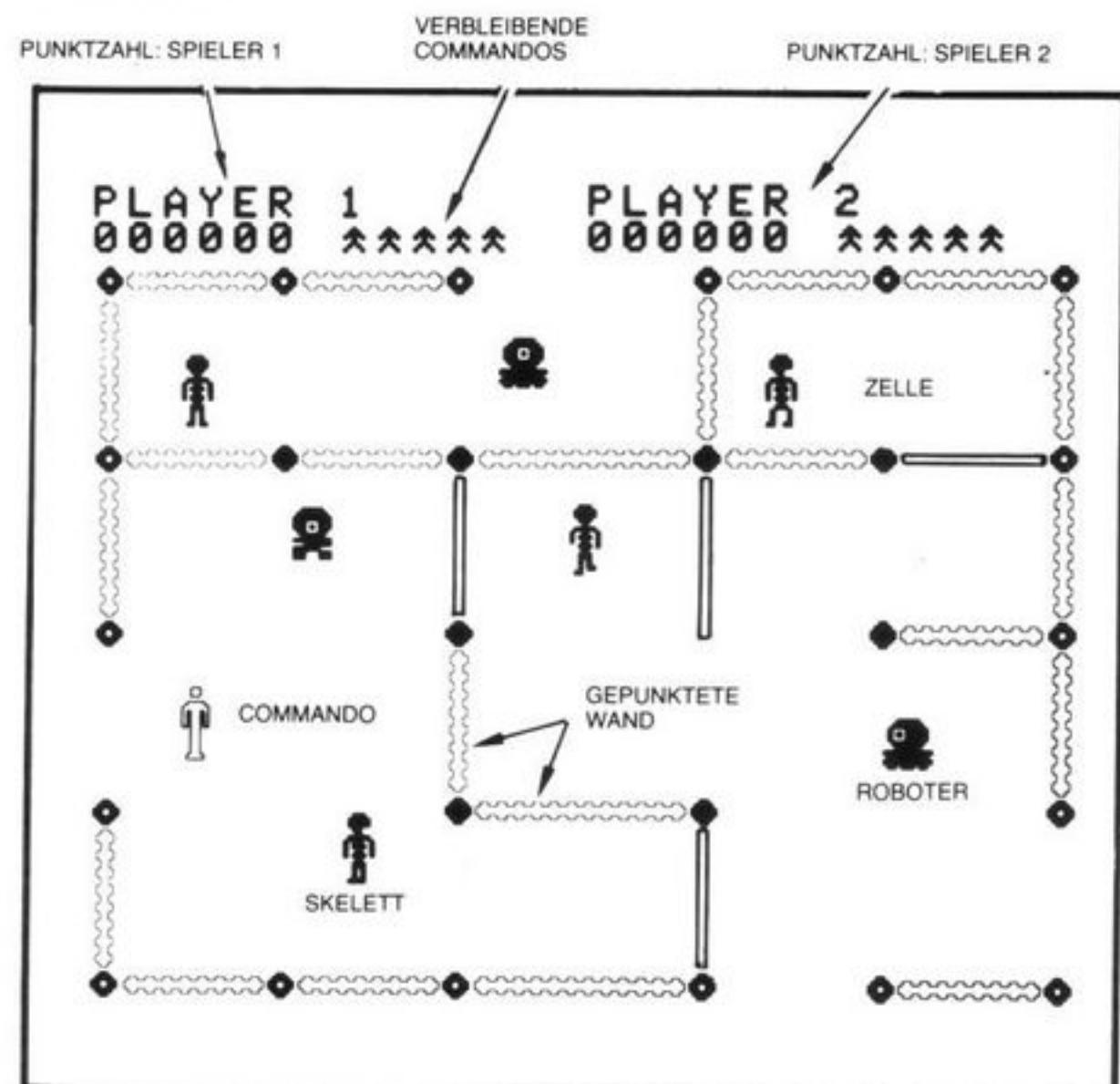
- 1. Zahlentastatur:** Hiermit wird der Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Mitspieler eingegeben.
- 2. Steuerknüppel:** Durch Bewegung des Steuerknüppels wird sich Dein Commando in die entsprechende Richtung bewegen.
- 3. Aktionsknöpfe (Standard-Bedienungseinheiten):** Durch Druck auf einen der beiden Aktionsknöpfe beginnt Dein Commando zu feuern.
- 4. Aktionsknöpfe (Super Action™ Controller):** Hier wird das Feuer durch Drücken der beiden oberen Aktionsknöpfe ausgelöst.

Besondere Hinweise

Bringe zuerst Dein Commando in Schußposition. Drücke einen Aktionsknopf und halte ihn gedrückt. Lenke ihn nun mit dem Steuerknüppel in Richtung des Feindes. Dein Commando wird nun genau auf das Ziel schießen.

SO WIRD GESPIELT

So sieht das normale Spielfeld aus: ein typisches Labyrinth mit seinen verschiedenen Räumen. Kein Labyrinth ist genauso wie ein anderes.



Hohe Technologie!

Es spielt keine Rolle, wie Dein Commando hierher gekommen ist. Das einzige, was hier zählt, ist: es muß überleben. Zuerst suchen die Roboter und die Skelette, aber sobald sie Dein Commando gesichtet haben, setzen sie sich in Bewegung.

Die fatale Berührung

Noch sieht's gut aus. Im ersten Bild können die Feinde noch nicht auf Dich feuern. Aber jede Berührung mit ihnen ist tödlich. Halte immer einen Abstand zwischen Dir und ihnen, denn auch die Explosion nach einem Treffer kann vernichtend für Dein Commando sein.

So geht's auch

Manchmal laufen die Roboter oder Skelette hinter die gepunkteten Wände. Kein Problem. Ziele genau und schieße. Der erste Treffer vernichtet einen Punkt und der nächste dann den Feind.

Reflexionen

Sei bei den durchgezogenen weißen Wänden vorsichtig. Sie können die Schüsse nicht aufnehmen, weder Deine noch die der Feinde. Die Schüsse werden reflektiert und kommen zurück. Diese Wände haben aber auch einen Vorteil. Man kann sie auch benutzen, um Feinde, die sich hinter einer Wand verschanzt haben, abzuschießen.



Gefangen!

Wenn es in einem Labyrinth keinen Ausgang gibt, kann man sich selbst frei schießen. Mindestens 3 nebeneinanderliegende Punkte aus einer Wand müssen herausgeschossen werden, um nach oben oder unten einen Ausgang zu erhalten, und mindestens 5 Punkte werden benötigt, um nach links oder rechts zu entkommen. Aber aufgepaßt! Die Feinde können sich auch Ausgänge schießen.

Der Ausweg

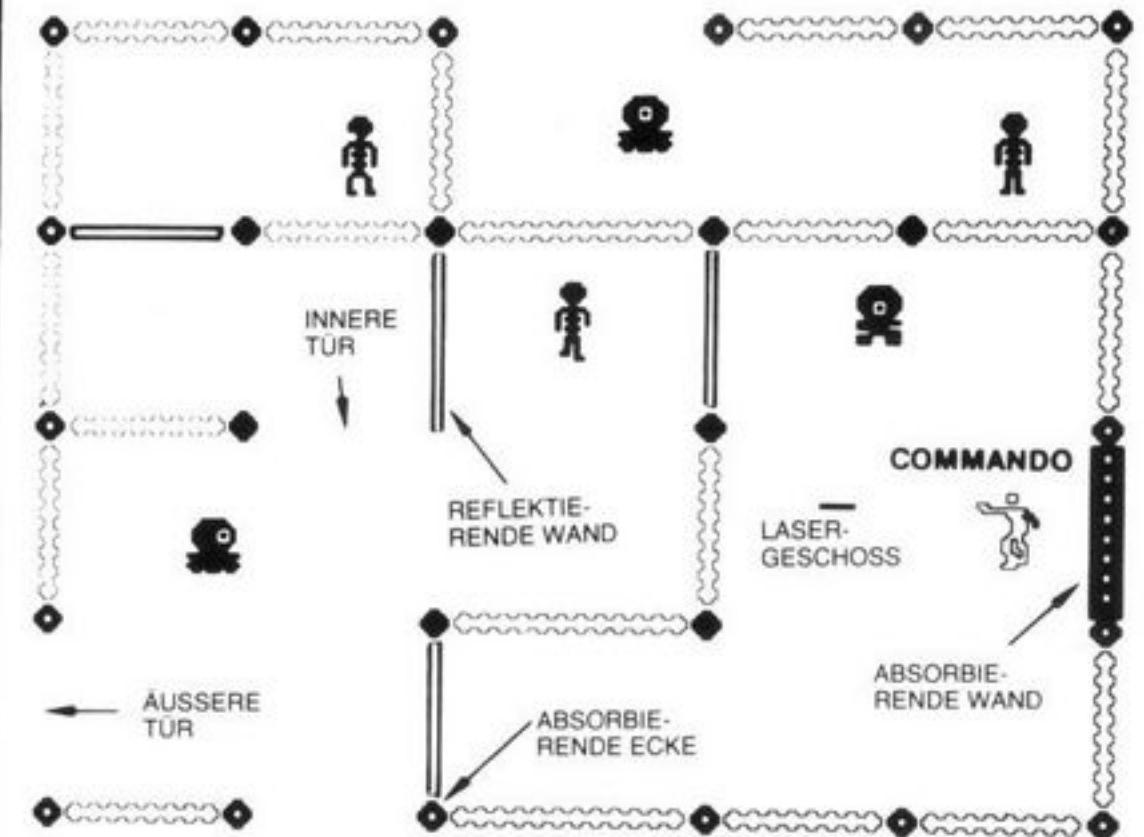
Wenn Du den Kampf nicht mehr ertragen kannst, besteht die Möglichkeit, entweder einen Ausgang in den Außenwänden zu benutzen oder selbst einen zu schießen – in jeder Richtung.

Ein neues Labyrinth

Du bist noch nicht sicher. Jedesmal, wenn Du ein neues Labyrinth betrittst, stehst Du einer neuen Armee von Feinden gegenüber. Merke Dir den Eingang, den Du benutzt hast genau, denn diesen kannst Du jetzt nicht mehr benutzen. Er ist nun für alle Zeiten geschlossen. Wenn Du einmal ein Labyrinth verlassen hast, kannst Du nie mehr in dasselbe zurückkehren.

PLAYER 1
000360 ★★★★★

PLAYER 2
000000 ★★★★★

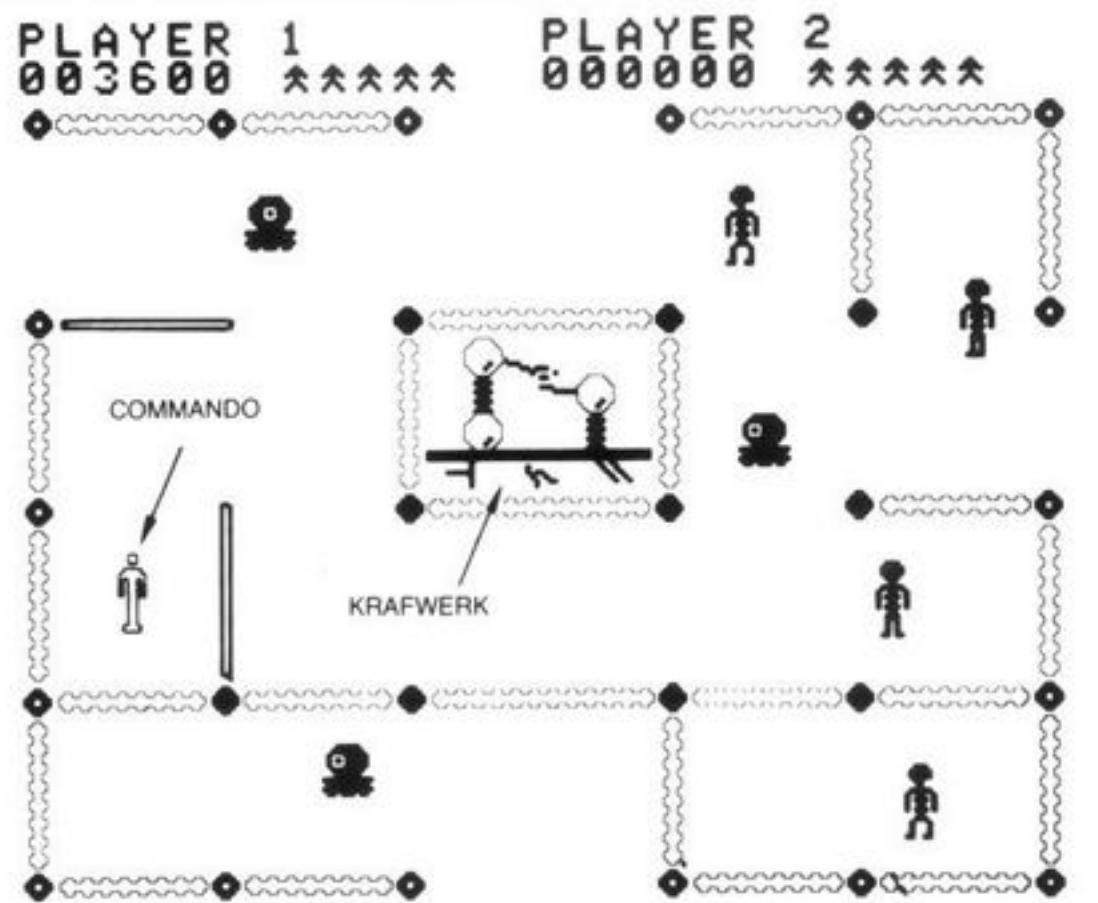


Unsere Besonderheiten

Einige Labyrinthe enthalten besondere Zellen in ihren Mitten. Diese besonderen Labyrinthe erscheinen immer nach einer bestimmten Serie von normalen. Wieviele normale Labyrinthe durchgespielt werden müssen, bis ein besonderes Labyrinth kommt, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab.

- Skill 1 = ein normales Labyrinth
- Skill 2 = zwei normale Labyrinthe
- Skill 3 = drei normale Labyrinthe
- Skill 4 = vier normale Labyrinthe

Besondere Labyrinthe, die beachtet werden müssen: Big Otto™, Kraftwerk, Computer- und Roboterfabrik.



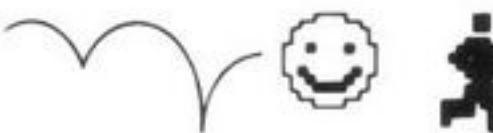
Stillegen

Du bekommst Extrapunkte, wenn Du die Zellen mit den Besonderheiten in der Mitte des Labyrinthes stillegst. Schieße zuerst 2 Punkte aus der Wand, die das Kraftwerk umgibt. Schieße dann mitten hinein, um die Anlage stillzulegen.

Sei aber wachsam! Manche Anlagen bergen eine Überraschung, wenn sie stillgelegt sind. Vorgewarnt ist vorgewarnt.

Otto™ – Gefahr!

Evil Otto™, das lächelnde hüpfende Gesicht, kommt immer dann ins Spiel, wenn man ihn nicht erwartet.



Er kommt direkt auf Dein Commando zu und nichts kann ihn stoppen, auch keine Wände oder andere Feinde. Ziele sorgfältig und schieße Deine Lasergeschosse auf ihn ab. Du benötigst 3 Treffer, um ihn zu vernichten (in Schwierigkeitsgrad 4:4 Treffer). Aber Achtung! Danach kommt ein neuer Evil Otto™ ins Spiel. Dieser ist noch viel schneller als der vorige. Jetzt ist es am besten, schnell einen Ausgang aus diesem Labyrinth zu finden.

Kein Ausgang

Es gibt eigentlich keinen richtigen Ausgang aus all diesen Labyrinthen. Jeder Ausgang führt in ein neues, und es gibt einen unendlichen Vorrat an Feinden und Monstern, und der Kampf ums Überleben endet nie – außer wenn alle Deine Commandos vernichtet wurden.

Pause

Wenn Du während des Spiels ★ drückst, kannst Du das Spiel unterbrechen. Der Bildschirm wird dann schwarz und eine Musik spielt. Wenn Du das Spiel wieder aufnehmen willst, drücke nochmals★.

BEACHTE: Bei zwei Spielern kann nur der Spieler eine Pause drücken, welcher gerade an der Reihe ist.

Neubeginn

Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Commandos aus dem Spiel sind. Drücke nach dem Spielende # und die Spielwahltabelle erscheint, oder drücke ★ und das gleiche Spiel wird wiederholt.

Reset

Der "Reset"-Schalter löscht alle Programme in der Console. Er kann benutzt werden, um ein neues Spiel zu starten, oder bei einer Fehlfunktion.

PUNKTE

| ACTION | PUNKTE |
|----------------------------------|--------|
| Jeder abgeschossene punkt | 1 |
| Roboter | 50 |
| Skelett | 50 |
| Treffer auf Evil Otto™ | 20* |
| Kraftwerk stillgelegt | 100 |
| Computer stillgelegt | 100 |
| Roboter-Fabrik stillgelegt | 100 |

*außer erster Schuß in Schwierigkeitsgrad 4

Bonus-Punkte

Jedes Anfangsbild enthält eine bestimmte Anzahl von Robotern. Wenn Du diese Anzahl während einer Runde vernichtest (auch wenn während des Spiels noch einige dazukommen), bekommst Du 10 x soviele Punkte wie die Anzahl der abgeschossenen Roboter. Beispiel: Neun Roboter waren am Anfang des Spieles im Bild. Drei kamen später hinzu. Wenn Du die 9 Roboter abgeschossen hast, bekommst Du 90 Punkte.

Bonus-Commandos

In Schwierigkeitsgrad 1 erhältst Du 5 Commandos, und 3 in allen anderen Schwierigkeitsgraden. Einen Bonus-Commando erhältst Du bei 1.000 Punkten. Je einen weiteren nach immer 2.000 Punkten.

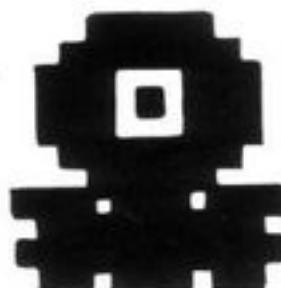
SPAß AM ENTDECKEN

Diese kleine Anleitung vermittelt Dir nur die Grundkenntnisse, um FRENZY™ spielen zu können. Du wirst schnell herausfinden, daß in dieser Cassette so viele Details stecken, daß jedes Spiel eine neue Herausforderung und neuen Spaß bringt. Probiere die unterschiedlichen Techniken aus – und viel Spaß!

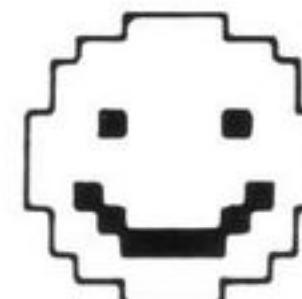
LE JEU



COMMANDO



ROBOT



EVILOTTO™



SQUELETTE

Ne vous fiez pas au sourire trompeur d'Otto™. Comme les robots et les squelettes, il détruira votre Commando.

Pris au piège dans cette cité mécanisée impitoyable, cerné par les Robots, votre Commando doit se déplacer de cellule en cellule et affronter une armée de tueurs mécaniques. Les étranges squelettes avancent en cliquetant. Les têtes des robots pivotent pour vous détruire où que vous soyez. Faites face à l'ennemi, tirez ou vous êtes condamné! Eliminez tous ces automates terrifiants et passez au tableau suivant.

Restez sur le qui-vive car vos ennemis sont armés de pistolets-lasers. Dans les cellules, certaines parois font ricocher les projectiles... les vôtres et ceux de vos ennemis! Gare à l'effet boomerang! Mais le pire reste à venir: Evil Otto™, le monstre jaune, traverse les murs et détruit tout ce qu'il touche.

C'est la lutte pour la survie: entre vous et Evil Otto™.

PRÉPAREZ-VOUS À JOUER

ASSUREZ-VOUS QUE VOTRE CONSOLE CBS-COLECOVISION™ EST SUR LA POSITION "ARRÊT" (OFF) AVANT D'INSÉRER OU DE RETIRER UNE CARTOUCHE.

Pour un joueur:

Utilisez le boîtier de contrôle no 1.

Pour 2 joueurs:

Le premier joueur utilise le boîtier no 1 et joue jusqu'à ce qu'il soit battu. Le second joueur prend son tour avec le boîtier no 2.

Choisissez votre niveau de force

Appuyez sur le bouton de remise en jeu et le titre de jeu apparaît sur l'écran, ainsi que les options.

Force 1: La plus facile: parfaitement adaptée aux débutants.

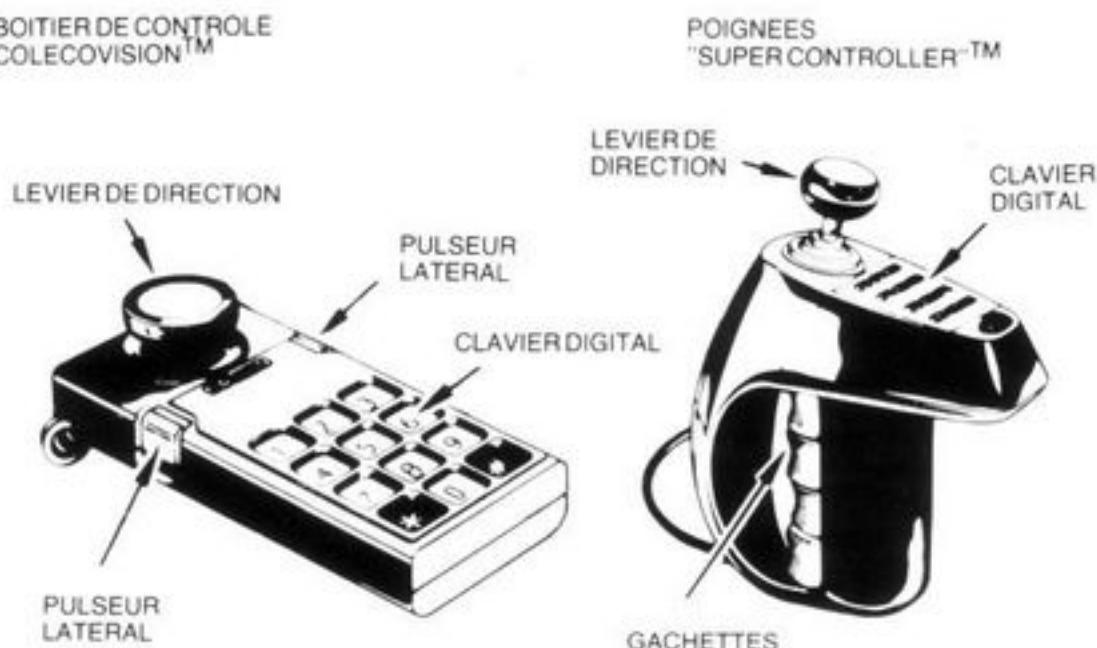
Force 2: Plus difficile. Vos ennemis sont plus dangereux.

Force 3: Aussi difficile que le jeu d'Arcades.

Force 4: Réservé aux initiés. Beaucoup plus difficile que le jeu d'Arcades.

Choisissez votre option de jeu en pressant le bouton correspondant sur le clavier du boîtier de contrôle.

COMMENT UTILISEZ VOS MANETTES DE JEU



- 1. Clavier:** Utilisez le clavier pour sélectionner l'option de jeu.
- 2. Levier de contrôle:** Poussez le levier de contrôle dans une des huit directions possibles, pour mettre en mouvement votre personnage.
- 3. Pulseurs:** Appuyez sur un des deux pulseurs (ou le pulseur du haut si vous possédez les Super Controllers™) pour que votre Commando ouvre le feu.
Le Commando ne peut tirer en courant.

Pour faire mouche!

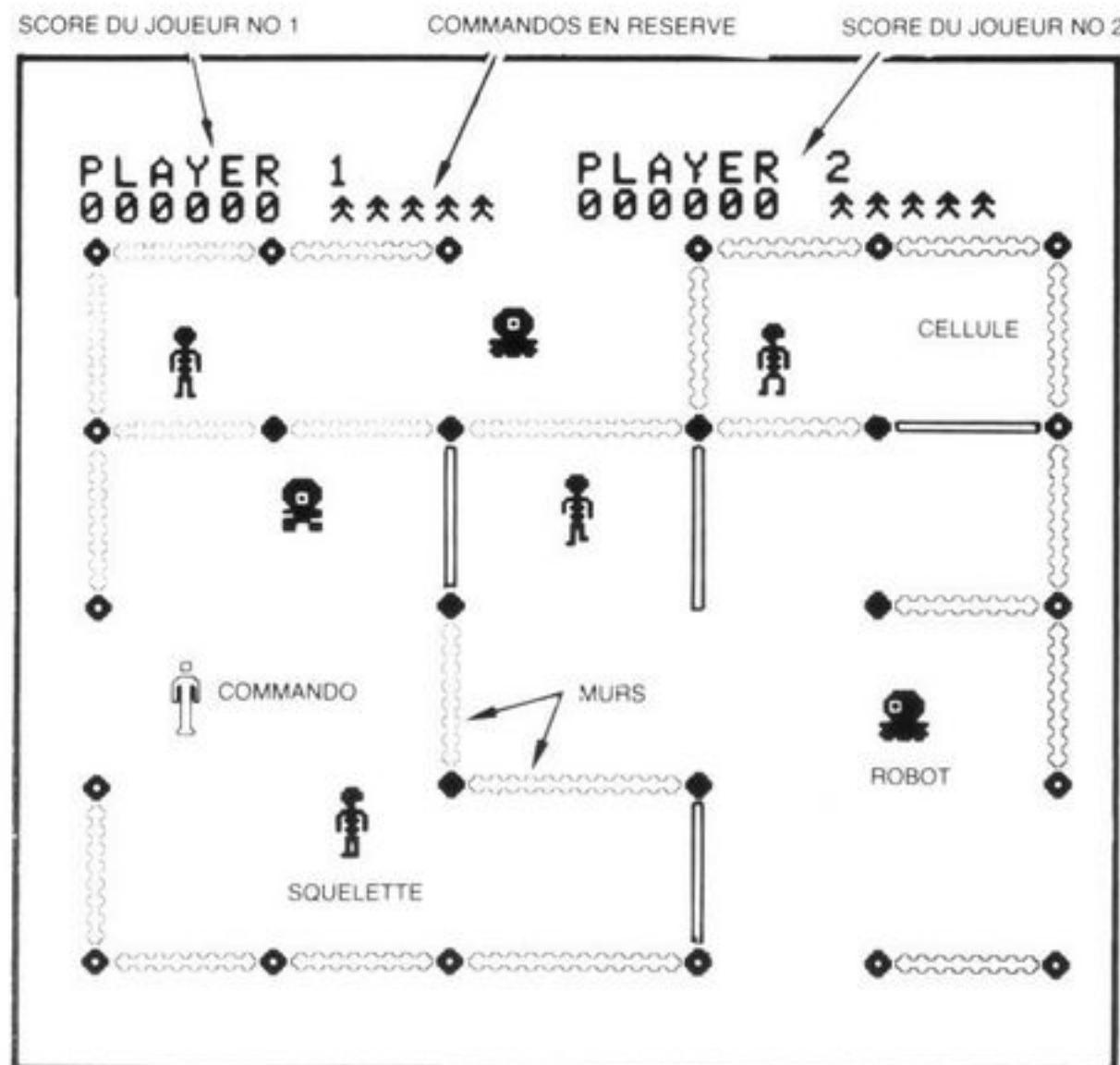
Placez le Commando dans l'axe de déplacement horizontal, vertical ou diagonal d'un ennemi. Donnez une légère impulsion à votre levier de contrôle dans la direction de la cible et ouvrez le feu simultanément.

COMMENT JOUER?

Cellule de rêve!

Voici votre terrain d'action: dédale et cellules très spéciales!

Chaque cellule a une configuration différente.

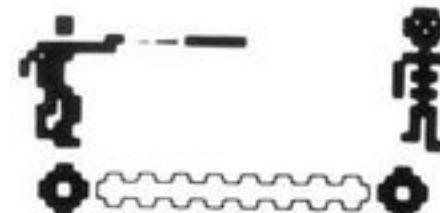


Attaque technologique.

Peu importe comment votre Commando s'est retrouvé ici, le seul problème est maintenant de survivre. Affrontez les robots et les squelettes. Mais ces "petits malins" ont la bougeotte et tirent à vue!

Le coup de grâce!

Veinard! Vos ennemis ne peuvent plus vous tirer dessus. Les squelettes sont trop près de vous... Mais, attention, ne restez pas là car le contact de ces macchabées est mortel. Gardez vos distances et soyez prudent.

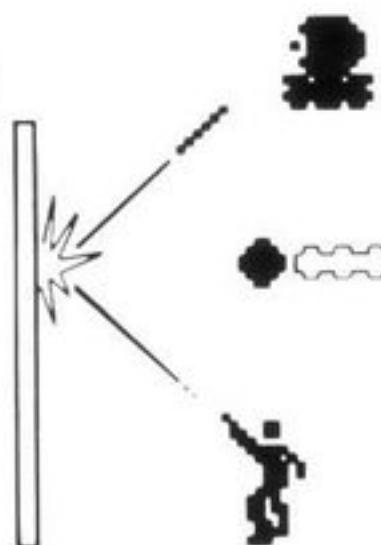


Obstacle à la justice.

Les robots et les squelettes jouent à cache-cache avec vous: qui est derrière le mur? Vos réflexes sont en jeu. Le 1er tir perce le mur, le second élimine votre ennemi!

Les murs boomerang.

Attention aux murs blancs! Ils n'absorbent pas les tirs-lasers, mais les renvoient contre vous... ou vos ennemis. Simple question d'adresse!



Pris au piège!

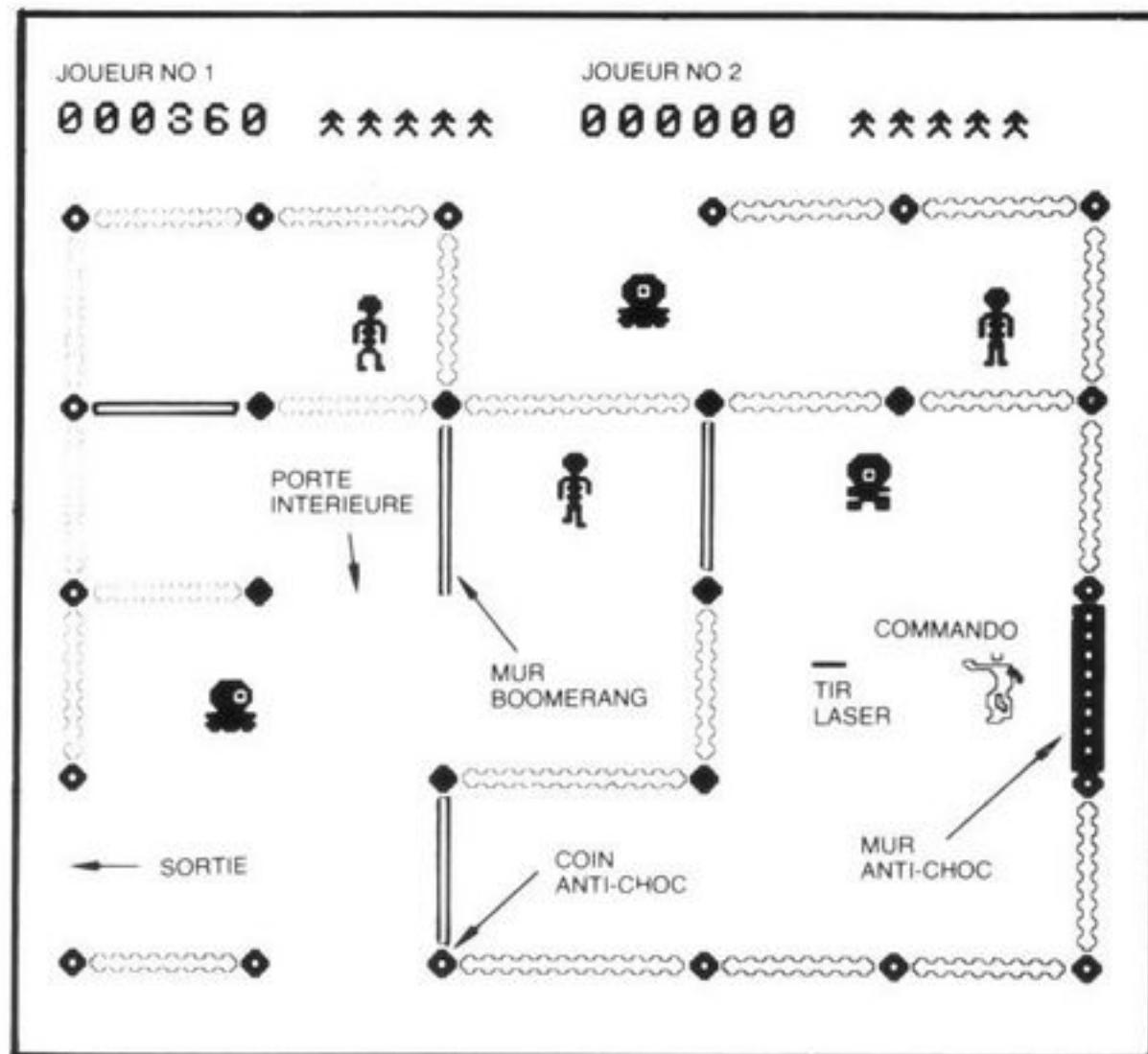
Coincé entre les "murs boomerang" et les tirs-lasers, vous pouvez encore vous échapper par une des issues de secours. Trois tirs sont nécessaires pour crever le plafond, 5 pour pratiquer une brèche horizontale dans les murs. Mais, soyez prudent! Vos ennemis peuvent aussi abattre les murs avec leurs propres lasers!

Par ici la sortie.

Si vous voulez prendre l'air et sortir cette "charmant" partie de cache-cache, cherchez la sortie dans un mur d'enceinte ou pratiquez une brèche à l'aide de votre laser.

Nouveau tableau, nouvelles épreuves!

Vous n'êtes pas au bout de vos peines. Dès que vous entrez dans un nouveau tableau, une bande d'ennemis frais et dispos vous attend dans le dédale coupegorge. Les sorties sont bouclées, impossible de faire sauter les murs. Tous les coups sont absorbés. Mieux vaut choisir la fuite! Attention, si vous sortez d'une pièce, vous n'êtes plus autorisé à y retourner pour achever votre mission.

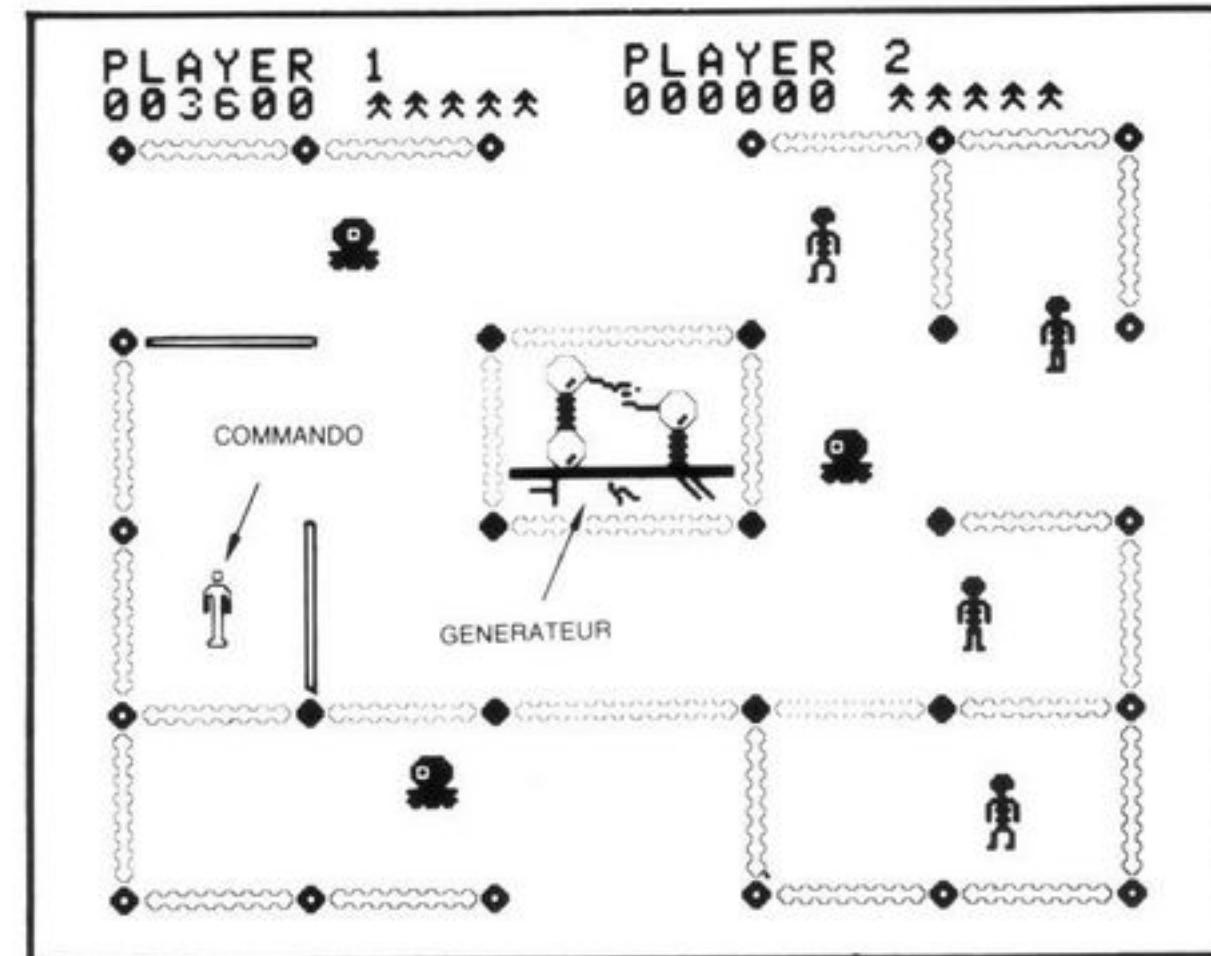


Une cellule spéciale.

Enfin une lueur d'espoir! Quelques tableaux possèdent au centre une cellule "spéciale", réservée aux commandos de choc et apparaissant quand bon lui semble.

Au cœur de la machine.

Certains labyrinthes possèdent en leur centre des machines animant cette cité infernale. Plus le niveau de difficulté est élevé, plus ces machines sont bien chachées. A vous de franchir les nombreux labyrinthes.



Niveau 1: 1 tableau

Niveau 2: 2 tableaux

Niveau 3: 3 tableaux

Niveau 4: 4 tableaux

Ces cellules "spéciales" sont celles du Big Otto™

Paralyser le centre.

Vous pouvez gagner des points supplémentaires. Pour celà, destabilisez et paralysez la cellule centrale. Mais d'abord il faut percer le mur et y introduire votre arme. Feu! Si vous touchez le centre, vous arrêtez toutes ses opérations et gagnez un bonus.

Danger "OTTO™-MATIC".

Evil Otto™, à la face souriante peut entrer dans ce dédale sans prévenir.

Il bondit et rebondit jusqu'à votre commando, rien ne l'arrête, ajustez votre tir! Pour éliminer Evil Otto™, vous devez l'atteindre 3 fois et au niveau 4, 4 fois. Mais attention un autre Evil Otto™ prend sa place et vous poursuit encore plus vite. Mieux vaut alors filer à l'anglaise!



Pris au piège

Vous êtes au fond du trou, une situation sans issue – où il faut affronter le barrage ennemi et sauver sa peau. Battez-vous jusqu'à la limite de vos forces. Que vos commandos deviennent de véritables héros!



Touche pause.

Appuyez sur ★ pour arrêter momentanément le jeu. L'écran s'obscurcit et la musique retentit. Appuyez à nouveau sur ★ pour reprendre le jeu là où vous l'avez laissé.

N.B.: Dans une partie à deux joueurs, seul le joueur actif peut utiliser la touche pause et ensuite reprendre le jeu.

Fin de la partie.

Le jeu est terminé quand tous vos commandos ont été éliminés. Appuyez sur ★ après la fin de la partie pour jouer à nouveau. Appuyez sur # pour revenir à votre tableau de jeu et faire une nouvelle partie.

Retour départ.

Le bouton de remise en jeu arrête le jeu et permet de revenir au titre. Utilisez-le pour commencer une nouvelle partie ou en cas de mauvais fonctionnement.

SCORE

| ACTION | POINTS |
|--------------------------------|--------|
| Mur percé | 1 |
| Robot éliminé | 50 |
| Squelette éliminé | 50 |
| Evil Otto™ | 20 |
| Centre d'énergie | 100 |
| Ordinateur détruit | 100 |
| Usine de robots anéantie | 100 |

Bonus

Dans chaque tableau apparaît un certain nombre de robots. Si vous éliminez le même nombre de robots durant le temps imparti, vous gagnez 10 fois ce nombre en bonus.

Ex.: 9 robots apparaissent suivis de 3 autres.

Si vous éliminez les 9 premiers robots vous gagnerez 90 points de bonus.

Bonus commandos.

Au niveau 1, vous recevez un effectif de 5 commandos, (3 aux autres niveaux); vous gagnez un bonus commando (score 1.000 points), et un commando supplémentaire à chaque tranche de 2000 points.

DECOUVREZ TOUJOURS PLUS

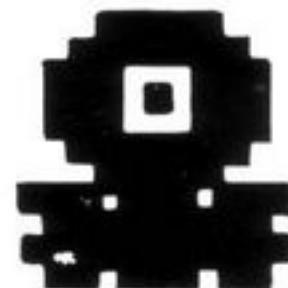
Cette notice d'instructions vous donne les indications de base qui vous permettent de commencer à jouer à FRENZY™. Mais ce n'est que le début! En jouant, vous découvrirez des "trucs" qui rendront le jeu encore plus amusant: vous en avez encore beaucoup à découvrir!

**FRENZY™ KAN GESPEELED WORDEN MET DE
COLECOVISION® STANDAARD
HANDCONTROLLERS OF MET DE SUPERACTION™
CONTROLLERS**

Laat je niet voor de gek houden door EVIL OTTO's™ lach. Hij is erop uit om met zijn robots en geraamten jouw Commando te pakken te nemen!



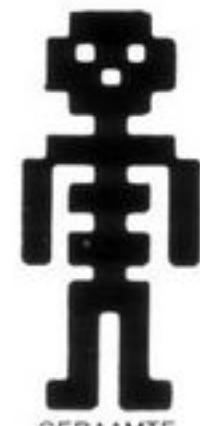
COMMANDO



ROBOT



EVIL OTTO™



GERAAMTE

Je bent opgesloten in een vreemd futuristisch labirynt, omringd door robots. Je Commando gaat van ruimte naar ruimte en overal krijgt hij te maken met een horde dodelijke mechanische monsters. Marcherende geraamten kletteren op hem af. Robots rommelen in positie. Ga ze tegemoet en schiet, anders ben je verloren door de dodelijke insluiting. Vernietig de verzamelde automaten en zoek de volgende serie op.

Blijf wakker! Je tegenstanders geven nu dodelijke salvo's af, die soms van de muren terugkaatsen. Ook je eigen salvo's kunnen terugkaatsen, dus let op waar je schiet! Maar de ergste van allemaal is EVIL OTTO™. Niets of niemand houdt hem tegen en zijn aanraking is dodelijk. Blijf kalm als EVIL OTTO™ op je af komt stuiteren. Misschien heb je dan een kans om te overleven.

HET SPEELKLAAR MAKEN

ATTENTIE: BIJ HET INZETTEN OF UITHALEN VAN EEN SPELCASSETTE MOET DE SCHAKELAAR ON/OFF ALTIJD OP OFF STAAN.

Spel met één speler

Gebruik de controller uit vak 1

Spel voor twee spelers (Om beurten)

Speler 1 gebruikt de controller uit vak 1 en speler 2 de andere. Er wordt om beurten gespeeld en speler 1 begint. Je beurt is om op het moment dat je Commando vernietigd is.

Maak je keuze.

Zet het console aan en het titelscherm verschijnt op de TV. Daarna komt het keuzescherm, waarbij gekozen kan worden uit 8 mogelijkheden.

Skill 1 (nummers 1 en 5) is eenvoudig en geschikt voor beginners.

Skill 2 (nummers 2 en 6) is moeilijker. Je tegenstanders zijn gevaelijker.

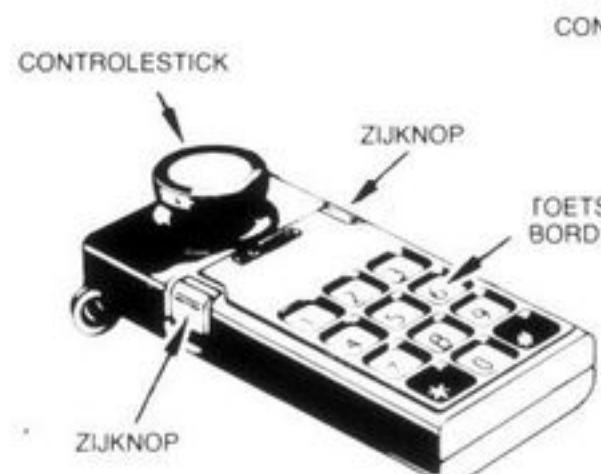
Skill 3 (nummers 3 en 7) speelt ongeveer zoals de speelhal uitvoering.

Skill 4 (nummers 4 en 8) is moeilijk en alleen voor zeer ervaren spelers.

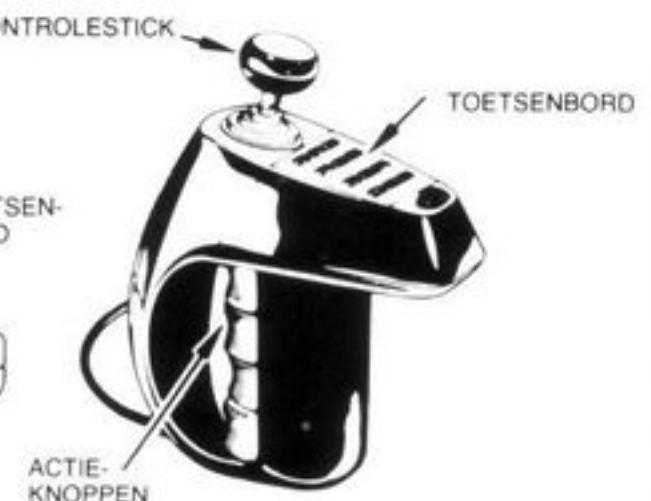
Je maakt een keuze door het betreffende vakje op het toetsenbord in te drukken.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLERS

COLECOVISION®
HANDCONTROLLER



SUPER ACTION™
CONTROLLER



- 1. Toetsenbord:** Gebruik het toetsenbord om het aantal spelers en de moeilijkheidsgraad te kiezen.
- 2. Controlestick:** Gebruik de controlestick om je Commando in 8 richtingen te laten lopen en zijn wapen te richten.
- 3. Zijknoppen:** (bij standaard handcontroller): Je kunt met beide knoppen je Commando laten schieten. Hij staat dan wel stil.
- 4. Actieknoppen:** (Super Action™ Controller): Met de bovenste (geel) en de tweede (oranje) actieknop kun je je Commando laten schieten. Hij staat dan wel stil.

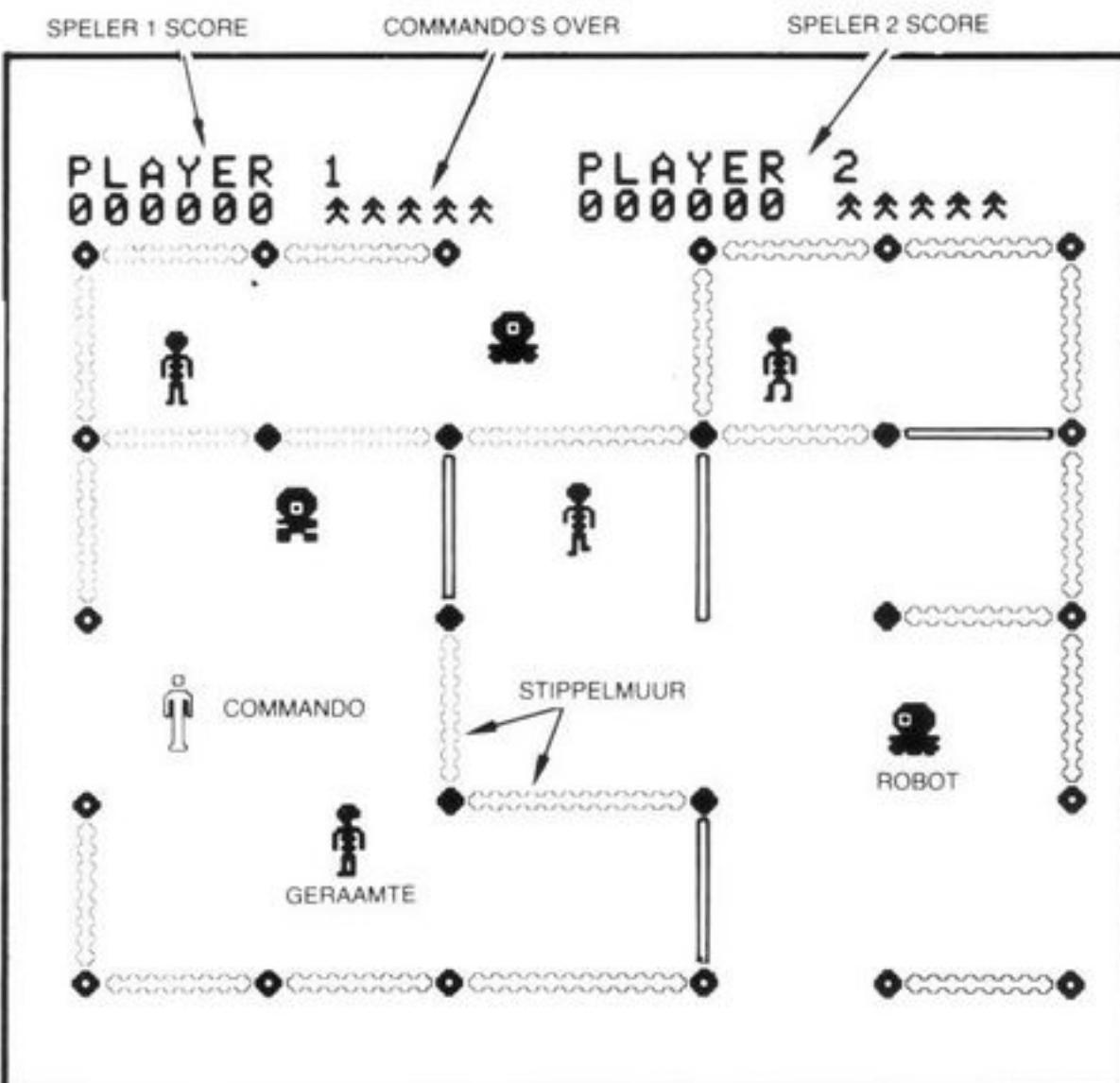
Een vuurtip:

Laat je Commando eerst de juiste positie innemen. Daarna hou je een actieknop ingedrukt. Als je dan met de controlestick je Commando op de vijand richt, vuurt hij precies op het doel.

HET SPELEN

De dodelijke doolhof

Je zit in een typische serie cellen in een typisch labyrint, maar er zijn geen twee labyrinten, die precies op elkaar lijken.

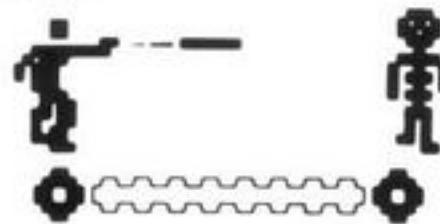


Wanhoop der techniek.

Hoe je Commando hier terecht is gekomen is niet belangrijk. Veel belangrijker is, hoe kan hij overleven. Het begint met de robots en de geraamten. Vanaf het moment dat ze je Commando in de gaten hebben komen ze naar hem toe en sluiten hem in.

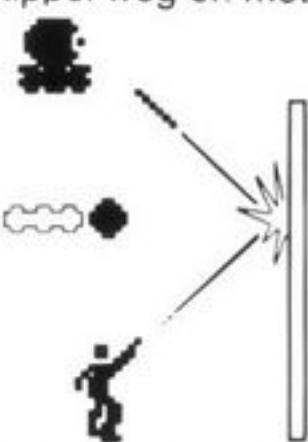
Aanraken is fataal.

Je hebt geluk, je eerste tegenstanders kunnen niet terugschieten. Maar kijk uit! Laat de mechanische monsters en de benige botten je niet aanraken, want dat is dodelijk voor je Commando. Hou afstand en richt goed, maar kom nooit te dichtbij. Als je een tegenstander raakt en hij ontploft kan dat ook dodelijk zijn voor je Commando als hij er vlak bij staat.



Geen bescherming.

Soms bevinden de robots en geraamten zich achter een stippelmuur. Geen probleem! Met je eerste schot schiet je een stippel weg en met een tweede schot raak je de vijand!



Kaatsen moet je leren.

Let op het verschil tussen vaste en stippel-muren. De kogels van je Commando, maar ook die van je tegenstanders, gaan NIET door een vaste muur. Ze kaatsen terug. Dit kaatseffect kun je gebruiken om bv. een vijand, die achter een muur staat te raken.

Gevangen!

Er zijn raamwerken, waarbij je Commando in zijn cel aan alle kanten omringd is door vaste en stippel-muren. Hij moet zich dan een weg naar buiten schieten. Er zijn minstens 3 naast elkaar liggende stippels weg te schieten om er aan de boven- of onderkant uit te komen. Bij de zij-wanden moeten minstens 5 stippels op rij weg. Ook je tegenstanders kunnen stippels wegschieten en zo je Commando raken.

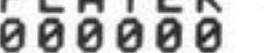
Terugtrekken.

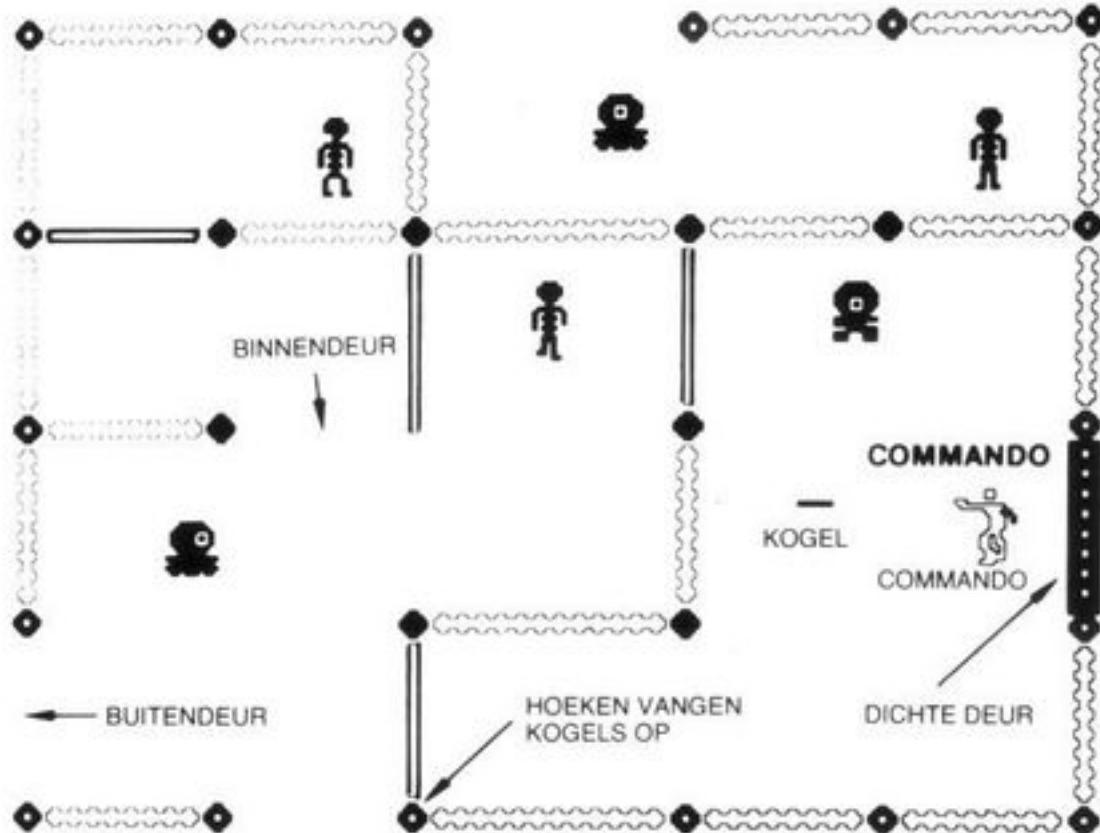
Als de grond je te warm onder de voeten wordt moet je proberen te verdwijnen door een van de buiten-deuren in een buitenmuur. Je kunt je ook terugtrekken door een gat in een stippelmuur aan de buitenkant te schieten.

Een nieuwe doolhof.

Je bent veilig, maar slechts voor een moment! Een nieuwe doolhof met een andere cellen-verzameling met nieuwe vijanden duikt op. De deur, waardoor je binnenkwam, is nu dichtgespijkerd en hierdoor kan je niet meer weg. Schieten op deze deur heeft geen zin, want de kogels blijven erin zitten. Op weg dus om al schietend een andere uitweg te vinden voor EVIL OTTO™ ten tonele verschijnt.

PLAYER 1
000360 

PLAYER 2
000000 



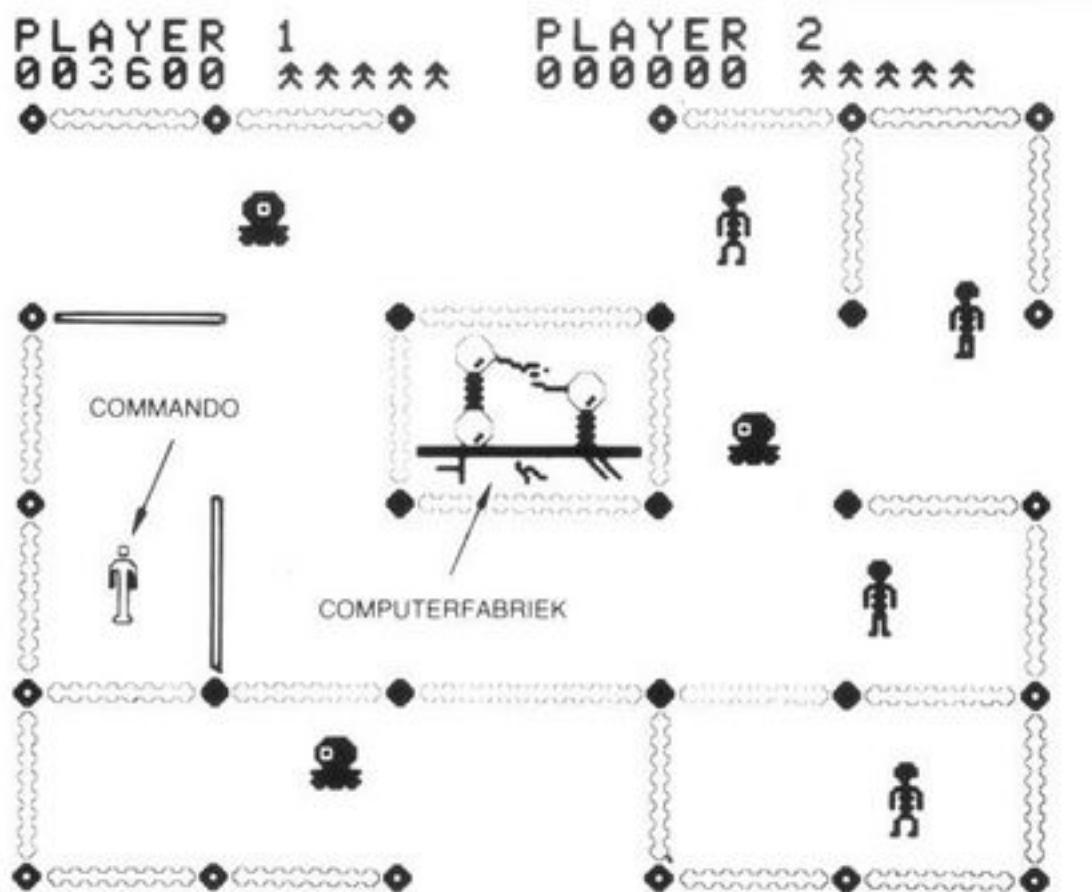
Speciale feestverrassing.

Als je een doolhof krijgt met in het midden een speciale verrassingscel heb je geluk. Deze speciale doolhoven komen tussen de gewone door. Om de hoeveel gewone doolhoven je een special krijgt hangt af van de moeilijkheidsgraad, die je speelt.

- bij Skill 1 – na iedere gewone doolhof
- bij Skill 2 – na iedere 2 gewone doolhoven
- bij Skill 3 – na iedere 3 gewone doolhoven
- bij Skill 4 – na iedere 4 gewone doolhoven

De verrassingscellen, die je in het midden te wachten staan, kunnen zijn:

- een vak met BIG OTTO™
- een vak met de fabriek
- een vak met de computerfabriek
- een vak met de robotfabriek



Pak het verrassingspak.

Extra punten zijn er te verdienen door de verrassingscel in het midden van het scherm buiten werking te stellen. Eerst schiet je één of twee stippels, die rond de middencel staan weg en daarna stel je het zaakje met een schot buiten werking en krijgt extra punten.

Hou er wel rekening mee dat je, door het buiten werking stellen van de middencel, soms voor speciale verrassingen komt te staan. Je bent gewaarschuwd, dus kijk uit!

EVIL OTTO™ = Automatisch gevaar!

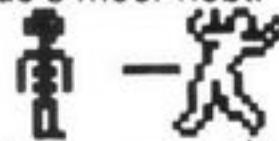
EVIL OTTO™ komt op de meest ongelegen ogenblikken het scherm binnenstuiteren.

Hij stuurtt naar je Commando en niets kan hem tegenhouden, geen muren, niets! Probeer hem te raken. Er zijn 3 kogels nodig om hem te vernietigen (bij SKILL 4 zijn het 4 kogels). Als je EVIL OTTO™ geraakt hebt ben je er niet, want een nieuwe OTTO komt nog sneller op je af. Het wordt tijd dat je maakt dat je wegkomt door de dichtstbijzijnde uitgang.



Geen weg terug.

Er is eigenlijk geen echte uitgang uit dit labyrint. Er komt iedere keer opnieuw een doolhof met nieuwe tegenstanders. Het blijft vechten om te overleven. Je bent er geweest als je geen Commando's meer hebt.



Pauzemogelijkheid

Indien je tijdens een spel het vakje * indrukt, volgt een pauze. Het scherm wordt leeg en de muziek speelt. Indien je weer op * drukt, begint het spel waar je opgehouden bent.

ATTENTIE: Bij een spel voor twee spelers kan alleen de speler, die aan de beurt is, de pauze nemen.

Opnieuw

Het spel eindigt op het moment dat je al je Commando's kwijt bent. Met het vakje * kun je hetzelfde spel opnieuw spelen. Met het vakje # kun je via het keuzescherf een nieuwe keuze maken.

Reset

Met de RESET knop op het console kun je een spel onderbreken en teruggaan naar het titelscherf. Je kunt een nieuw spel beginnen. Ook kun je deze toets gebruiken bij een eventuele storing.

DE SCORE

| ACTIE | PUNten |
|--------------------------------------|------------|
| Stippel vernietigd | 1 punt |
| Robot vernietigd | 50 punten |
| Geraamte vernietigd | 50 punten |
| Kogel in EVIL OTTO™ | 20 punten* |
| Centrale in het midden geraakt | 100 punten |
| Computer in het midden geraakt | 100 punten |
| Robot in het midden geraakt | 100 punten |

* geldt niet voor de eerste kogel bij Skill 4

Bonuspunten

Zodra een doolhof op het scherm komt bevinden zich daarin een aantal robots. Als je HETZELFDE aantal robots vernietigt op dat scherm krijg je een bonus van 10 maal dat aantal.

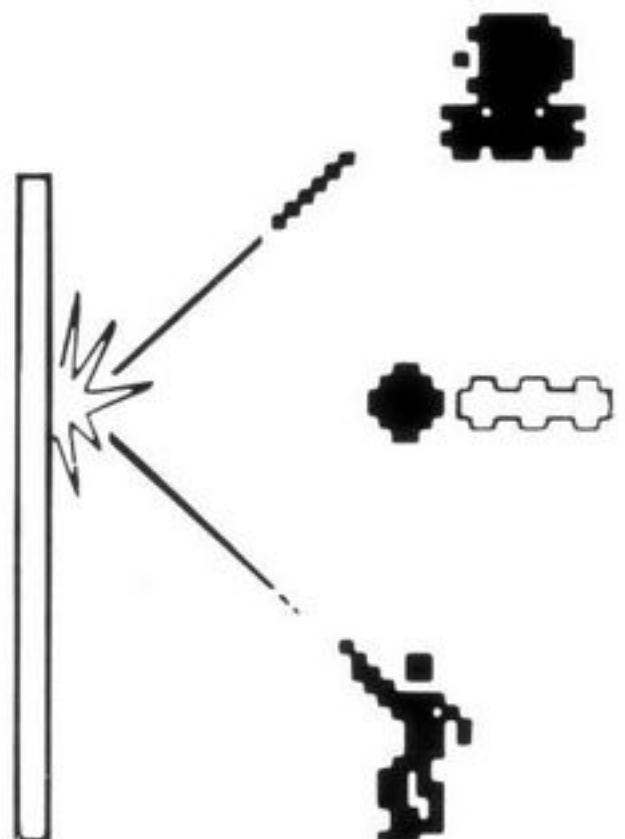
EEN VOORBEELD: Er zijn aan het begin van het scherm 9 robots. Er komen er daarna nog 3 bij, maar door er 9 te vernietigen krijg je 90 bonuspunten.

Extra Commando's

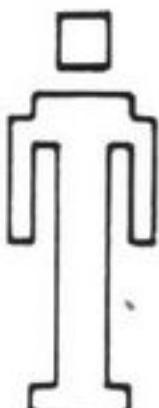
Bij Skill 1 krijg je aan het begin 5 Commando's. Bij de andere Skills krijg je er 3. Een EXTRA Commando krijg je bij het bereiken van 1000 punten en daarna een EXTRA voor iedere 2000 punten, die erbij komen.

HET ONTDEKKEN

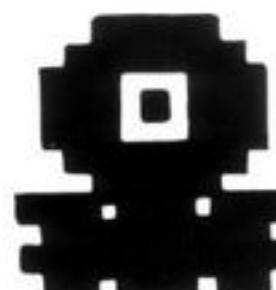
Dit instructieboekje geeft je de basisinformatie om te kunnen beginnen met FRENZY™. Je zult echter bemerken dat deze cassette nog veel meer speciale mogelijkheden bevat. Ontdek ze, experimenteer met verschillende technieken en je geniet iedere keer meer van dit spel FRENZY™.



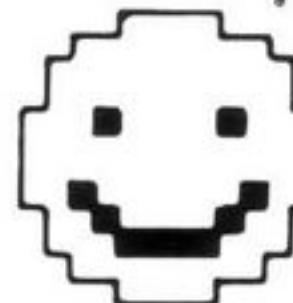
DESCRIZIONE DEL GIOCO



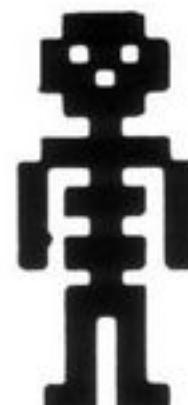
1. COMMANDO



2. ROBOT



3. IL TERRIBILE OTTO



4. SCHELETRO

Non fatevi ingannare dal sorriso del terribile Otto, è un sorriso ingannatore. Lui, i robots e gli scheletri usciranno per prendere il vostro Commando!

Il vostro Commando è intrappolato in una bizzarra struttura aliena altamente sofisticata e circondato da robots; deve spostarsi da cella in cella e contemporaneamente affrontare una banda di mostri meccanici letali. Degli scheletri dalla strana camminata verranno verso di voi. I robots si mettono in posizione. Affrontate i vostri nemici e fate fuoco, altrimenti sarete eliminati dal loro mortale tocco! Eliminate tutti gli automi e procedete nel prossimo schema.

State attenti! I nemici sparano colpi mortali. Alcune pareti delle celle fanno rimbalzare i colpi, sia i vostri che quelli del nemico, fate attenzione quindi dove sparate! Il peggiore di tutti è il terribile Otto, il pericolo che rimbalza, che passa attraverso i muri e distrugge ogni creatura con il suo contatto. È una bizzarra lotta per la sopravvivenza con il Terribile Otto che saltella verso di voi! Ce la farete?

COME PREPARARSI A GIOCARE

PRIMA DI INSERIRE O RIMUOVERE UNA CARTUCCIA DALL'APPARECCHIO CBS COLECOVISION™, ASSICURATEVI CHE L'UNITÀ SIA SPENTA.

Gioco per un solo giocatore.
Usate il comando alla presa 1.

Gioco per due giocatori (Giocatori alternati)

Il giocatore 1 usa il comando alla presa 1. Il giocatore 2 usa il comando alla presa 2. I giocatori giocano a turno. Inizia il giocatore 1, ed ogni turno dura fino a che il Commando del giocatore viene eliminato.

Scegliete la difficoltà

Premete il pulsante RESET (Azzeramento) e sul televisore comparirà lo schermo del titolo; aspettate che appaia lo schermo delle opzioni di gioco. Troverete una lista di otto opzioni di gioco.

Difficoltà 1 (Opzioni 1 e 5) è la più facile, adatta ad essere giocata da principianti.

Difficoltà 2 (Opzioni 2 e 6) più difficile. I vostri avversari diventano più pericolosi.

Difficoltà 3 (Opzioni 3 e 7) si gioca più o meno come la versione professionale da sala giochi.

Difficoltà 4 (Opzioni 4 e 8) vi offre la sfida più difficile!

Selezione l'opzione di gioco voluta premendo il tasto con il numero corrispondente sulla tastiera del comando.

COME USARE I COMANDI

1. COMANDO
CBS COLECOVISION™

3. MANOPOLA DI COMANDO

4. PULSANTE LATERALE



2. COMANDO
SUPER ACTION



1. Tastiera: Usate i tasti della tastiera per selezionare il numero dei giocatori ed il livello di difficoltà del gioco.

2. Manopola di comando: Premete la manopola di comando in una qualsiasi delle otto posizioni per spostare Commando e per puntare la vostra arma.

3. Pulsanti laterali (Comando CBS COLECOVISION™): Premete uno qualsiasi dei pulsanti laterali per sparare. Per sparare, Commando smette di muoversi.

4. Pulsanti di azione (Comando Super Action): Premete sia il primo pulsante in alto (giallo) che il secondo (arancione) per fare che Commando spari. Per sparare, Commando smette di muoversi.

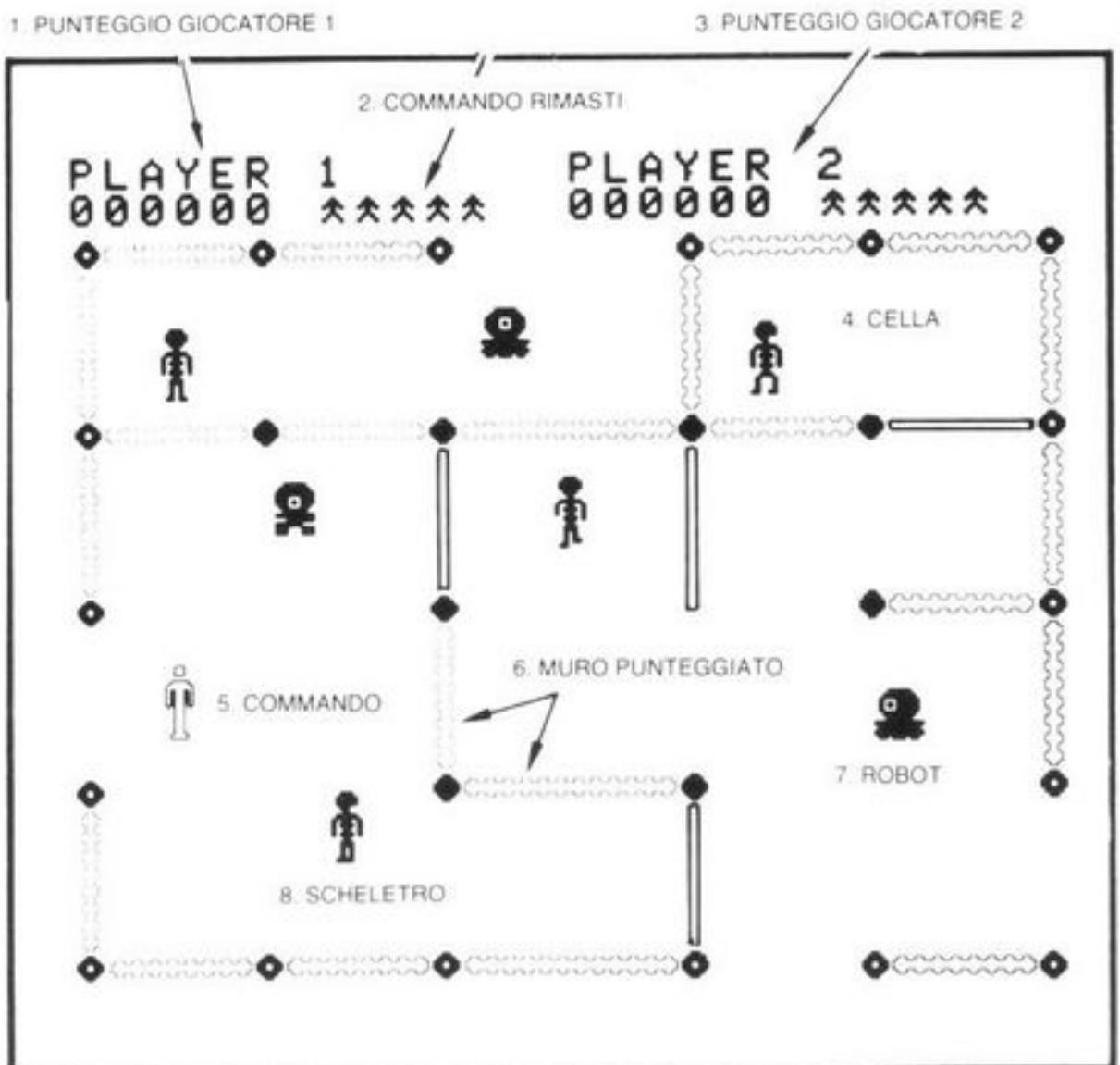
Consigli di tiro:

Prima posizionate il Commando. Premete e tenete premuto poi un pulsante laterale o un pulsante di azione. Quando premete la manopola di comando verso il nemico, il Commando sparerà esattamente sul bersaglio!

ECCO COME SI GIOCA

Non è una festa!

Ecco cosa vi aspetta: una tipica combinazione di celle in un tipico labirinto. Nessun labirinto è uguale all'altro!

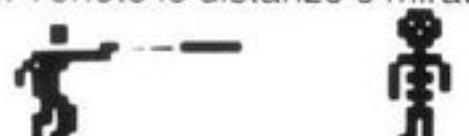


Preoccupazioni elettroniche!

Come il vostro Commando sia arrivato dove si trova non conta. L'importante è che deve riuscire a sopravvivere. Prima di tutto dovrà affrontare i robots e gli scheletri. Come vedranno il Commando muoveranno versi di lui.

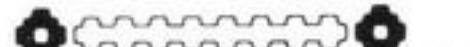
Il tocco fatale

Siete fortunati! I vostri primi avversari non vi possono sparare; ma fate attenzione non permettete a quei mostri meccanici e ossuti di toccare il vostro Commando. Il loro tocco è mortale. Tenete le distanze e mirate con cura, ma attenti: quando colpite un nemico, anche la sua esplosione può essere letale per voi!



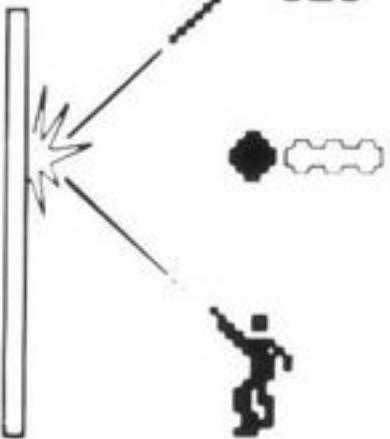
Ostacolo alla giustizia

Alcune volte i robots e gli scheletri si muovono dietro ai muri punteggiati. Niente paura, prendete la mira e sparate. Il primo colpo elimina un tratto del muro ed il secondo elimina il vostro nemico!



Rimbalza indietro - rimbalza giusto

Fate attenzione ai muri pieni e tratteggiati bianchi perché non assorbono i colpi sparati da voi o dai vostri avversari. Riflettono le pallottole che quindi potrebbero rimbalzare verso di voi! Però, un momento: potrete usare questo effetto di rimbalzo a vostro vantaggio. Per colpire un nemico dietro ad un angolo, usate il muro per far rimbalzare il proiettile nella direzione del vostro bersaglio!

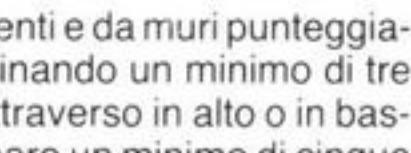


In trappola!

Vi trovate bloccati da tutte le parti da muri riflettenti e da muri punteggiati, ma potrete aprirvi un varco sparando. Eliminando un minimo di tre tratti di muro consecutivi, ci potrete passare attraverso in alto o in basso; per uscire a destra o sinistra dovete eliminare un minimo di cinque tratti. Fate attenzione però, che anche i vostri avversari possono eliminare tratti di muro per crearsi un'uscita sparando con i loro laser!

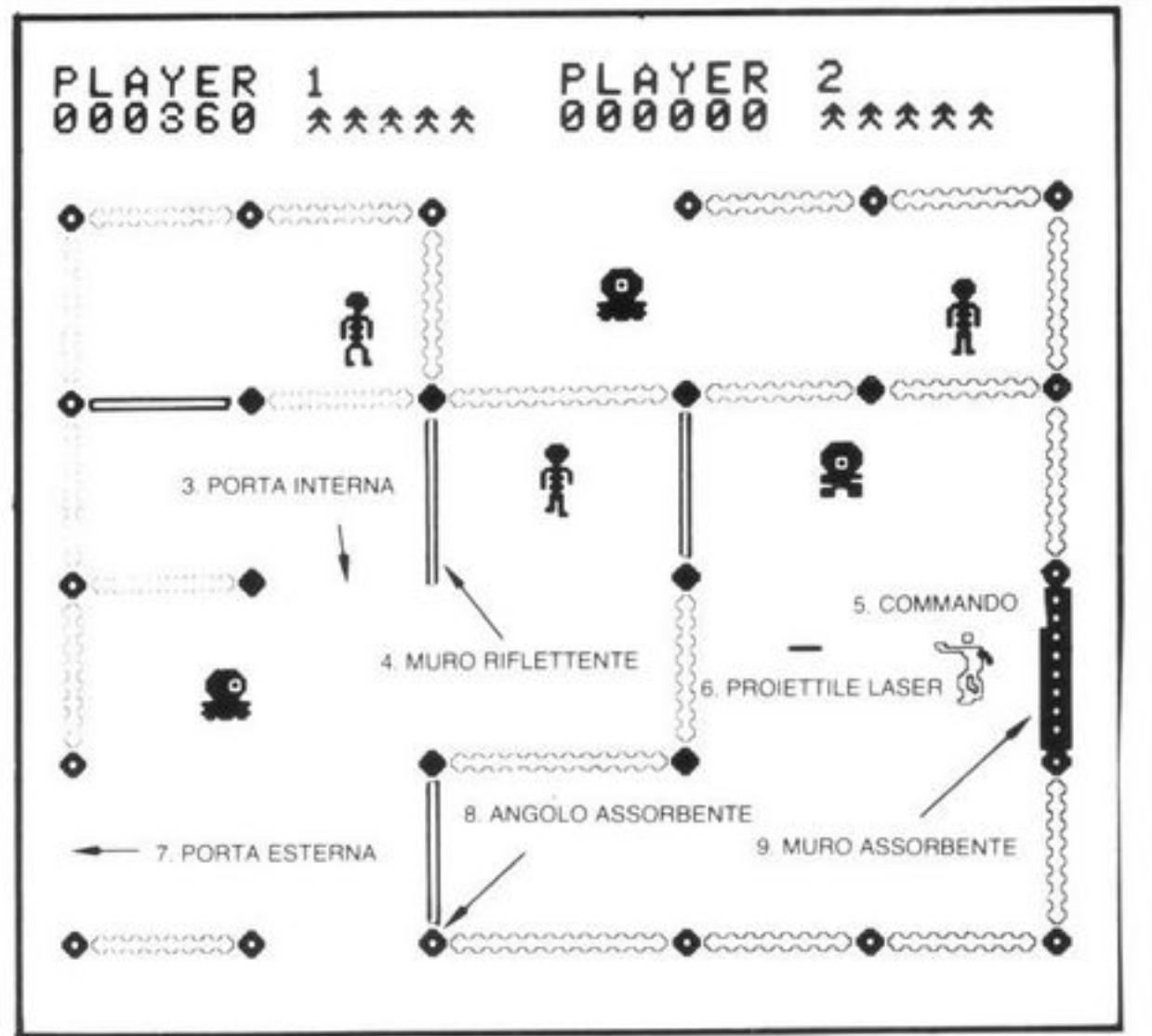
La strada per una grande scappatoia

Se non sopportate più il ritmo e volete svignarvela dal retro, cercate una porta di uscita in uno dei muri periferici e passateci attraverso. Potete anche eliminare i tratti di muro necessari da uno dei muri periferici per crearvi un'uscita – in qualsiasi direzione.



Un altro labirinto

Non siete ancora salvi. Dopo essere entrati in un nuovo schema di celle, dovrete affrontare una nuova banda di nemici. Guardate la porta attraverso cui siete entrati nel nuovo labirinto, ora è sbarrata e non può essere sfondata perché assorbe i colpi. Non ci potrete più passare, siete in trappola! Dopo aver abbandonato un labirinto, non ci potrete più tornare per finire ciò che avete iniziato.



Presentazione delle nostre caratteristiche

Siete fortunati, alcuni labirinti contengono una cella speciale nel centro. Questi labirinti speciali compaiono tra i labirinti normali. Dipende dal livello di difficoltà con cui state giocando, il numero di labirinti normali che dovete attraversare prima di incontrare un labirinto speciale.

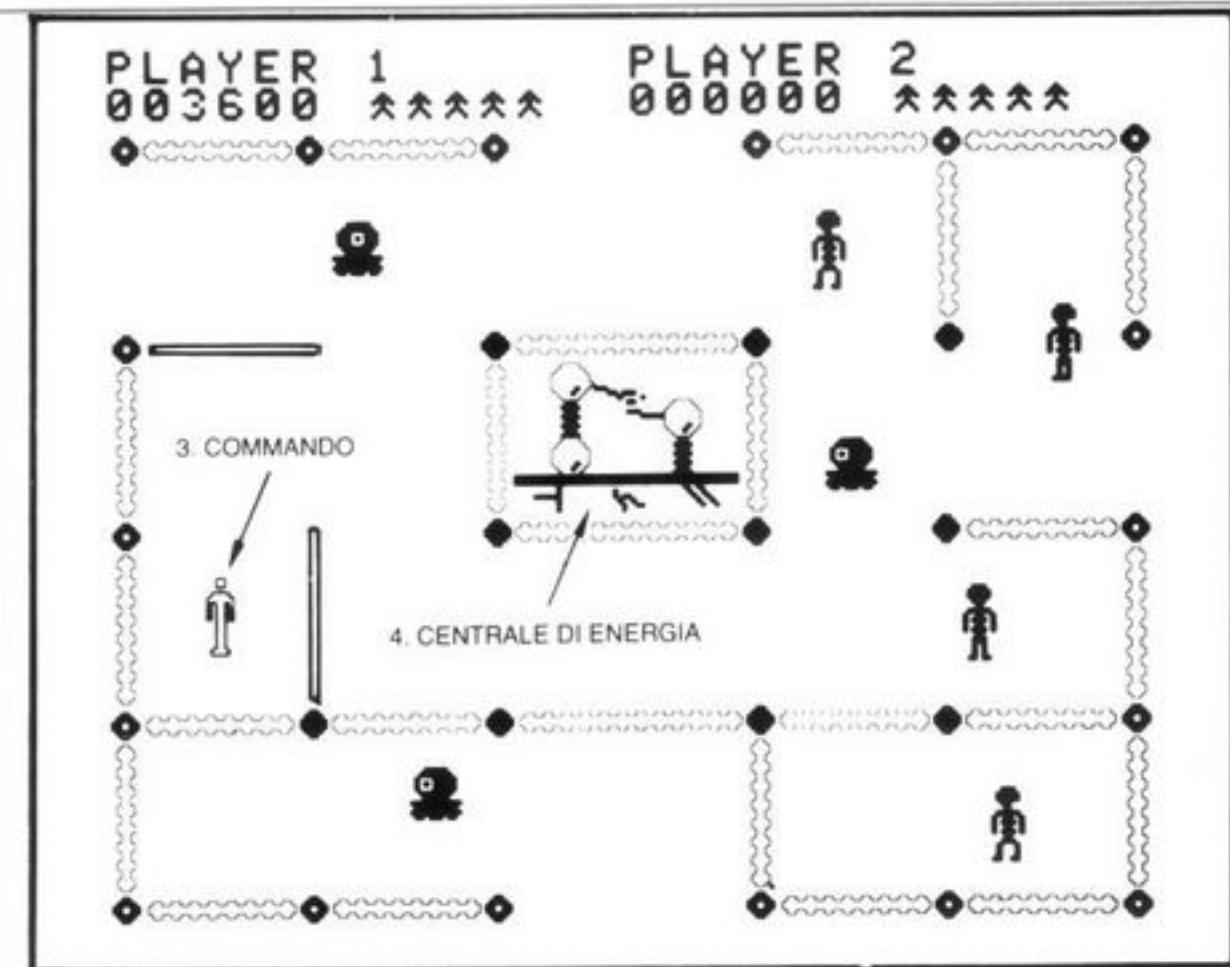
Difficoltà 1 = un labirinto normale

Difficoltà 2 = due labirinti normali

Difficoltà 3 = tre labirinti normali

Difficoltà 4 = quattro labirinti normali

Celle speciali che dovete cercare: Il Grande Otto, la Centrale di energia, il Computer e la fabbrica di Robot.



Bloccate la cella speciale

Potrete guadagnare punti extra guastando e bloccando la cella speciale al centro del labirinto. Prima eliminate un tratto o due del muro che la circonda, con un altro colpo mirate il macchinario all'interno e quastatelo fermando il funzionamento, così guadagnerete punti extra.

Fate attenzione. Alcune celle speciali hanno delle sorprese da farvi quando vengono colpiti dai vostri colpi. State all'erta, uomo avvistato mezzo salvato!



Il pericoloso Otto!

Il terribile Otto, quella saltellante faccia sorridente può entrare nel labirinto quando meno ve l'aspettate. Rimbalzerà verso il vostro Commando e niente potrà fermarlo, nemmeno i muri e gli altri alieni! Prendete bene la mira e fate fuoco con il vostro laser. Per cancellare il sorriso di Otto e distruggerlo ci vogliono tre colpi (In giochi con difficoltà 4 ci vogliono quattro colpi). Sorpresa! Un altro Terribile Otto prende il suo posto e vi insegue ancora più velocemente! Sarà meglio trovare una via di uscita dal labirinto in fretta

Senza uscita

In effetti non esiste una vera uscita da questa trappola aliena, esiste soltanto una serie senza fine di labirinti, uno sbarramento senza fine di avversari ed una battaglia senza fine per la sopravvivenza. La sconfitta finale avviene soltanto quando avrete perso tutti i vostri Commando.

Caratteristica speciale di pausa

Premete il tasto * durante il corso del gioco per ottenere una pausa. Lo schermo si annullerà e sentirete suonare un motivo musicale. Premete nuovamente il tasto con il simbolo * per riprendere il gioco nel punto esatto in cui l'avete lasciato.

NOTA: nel gioco con due giocatori solamente il giocatore di turno può ottenere la pausa e poi riprendere il gioco.

Ricominciare daccapo

Il gioco termina quando tutti i vostri Commando sono stati eliminati. Premete il tasto con il simbolo * al termine del gioco per ripeterlo con le stesse opzioni. Premete il tasto con il simbolo # per tornare allo schermo delle opzioni di gioco e selezionare una nuova sfida.

Reset (Azzeramento)

Il pulsante Reset (azzeramento) sullo consolle interrompe il gioco e vi riporta allo schermo del titolo. Può essere utilizzato per iniziare una nuova partita in qualsiasi momento o nell'eventualità si verifichi un errato funzionamento del gioco.

PUNTEGGIO

| Azione | Punti |
|-------------------------------------|-------|
| Ogni tratto di muro eliminato | 1 |
| Robot eliminato | 50 |
| Scheletro eliminato | 50 |
| Proiettile a segno su Otto* | 20 |
| Centrale energetica colpita | 100 |
| Calcolatore colpito | 100 |
| Fabbrica di robots colpita | 100 |

* ad eccezione del primo proiettile nel gioco con Difficoltà 4.

Punti premio

Quando compare una qualsiasi delle scene, contiene un certo numero di robots. Se riuscite ad eliminare lo stesso numero di robots durante il corso della scena stessa (anche se dovessero entrare altri robots), guadagnerete 10 volte il loro numero come punti premio. Esempio: All'inizio della scena compaiono nove robots, in seguito se ne aggiungono altri tre. Se riuscite ad eliminare nove robot qualsiasi, guadagnerete 90 punti premio.

Extra Commando in premio

Nei giochi con difficoltà 1 avrete cinque Commando a disposizione, e ne avrete tre nei giochi con altri livelli di difficoltà. Guadagnate un Commando extra in premio quando il vostro punteggio raggiunge 1000 punti, ed un Commando in più ad ogni 2000 punti consecutivi.

IL PIACERE DELLA SCOPERTA

Questo manuale di istruzioni vi fornisce le informazioni base che vi saranno necessarie per iniziare a giocare il gioco di FRENZY (FRENESIA), ma si tratta solo dell'inizio! Scoprirete che questa cartuccia contiene delle caratteristiche speciali che rendono il gioco di FRENZY sempre più affascinante da giocare.
Sperimentate le diverse tecniche e buon divertimento!

